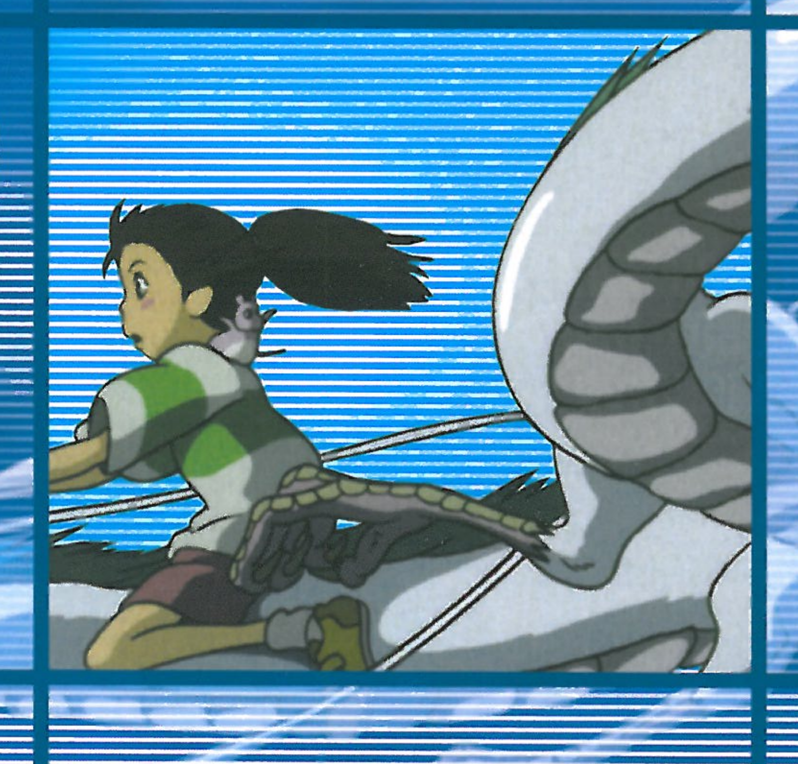

NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
DE REGALO PARA TU PC
Nº1 5€
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
NOVEDADES
ARC THE LAD COLLECTION
SUPER ROBOT WARS A
SMASH BROS MELEE
WINNING ELEVEN 6
TEKKEN 4
VIEJAS GLORIAS
LA VERDADERA
HISTORIA DE
SEGA SATURN
COMING SOON
CASTLEVANIA WHITE
NIGHT CONCERTO
GHOULS 'N GHOSTS A
RAGE OF DRAGONS
BIO HAZARD 0
ONIMUSHA 2
REPORTAJE
LAS NOVEDADES
DEL E3 A FONDO
FINAL FANTASY XI ONLINE
DESCUBRE ANTES QUE NADIE LA ONCEAVA FANTASÍA DE SQUARE

shirase
minami
dokan



Aquí está la Fantasía



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Den ~ Ryofu
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
José Moreno ~ Evil Ryu
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Sergio Bravo ~ Lap

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ

Directora General
Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

Administración
ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EL COMIENZO

¡Ya estamos aquí! Ha costado, pero por fin lo hemos logrado. El equipo de **Gamest Online** tiene su representación en papel.
Somos conscientes de que no atravesamos una buena racha en el ámbito de las publicaciones sobre videojuegos, Internet y una excesiva cantidad de revistas tienen buena parte de culpa. Irónicamente, esto contrasta con la buena temporada para el videojuego que estamos atravesando, y más aún cuando lo mejor está por llegar.

Lejos de centrarnos únicamente en el mercado europeo de videojuegos, nosotros tratamos por igual tanto al japonés, europeo y americano. Pero ¡ojo!, no confundir, en **Games Tech** sólo comentaremos juegos japoneses, y serán los mejores de cada mes (por todos es sabido que Japón es el país que mejores videojuegos produce). ¿Por qué vamos a comentar un juego mediocre por el mero hecho de ser de una conocida compañía europea o americana? Para que os hagáis una idea, siendo una revista "multimercado", tenemos la ventaja de valorar la versión americana de un juego japonés, que sabemos que verá la luz en Europa, por ejemplo.
Qué duda cabe que lo que realmente interesa son los juegos que nos llegarán a las tiendas, es por eso que haremos especial hincapié en ellos. De hecho, la mayoría de juegos analizados en este número lo harán.
No caeremos en el típico error de intentar imitar a las grandes del sector. Así como tampoco en el de centrarnos en algo que únicamente despertará el interés de unos pocos.

Este mes incluimos dos CD's interactivos para PC. Uno de ellos está dedicado al **E3**, en el que podéis ver los mejores vídeos de lo mejorcito de la feria americana. En el otro encontraréis las secciones que serán habituales: vídeos, música, imágenes, juegos...

Intentamos hacer una revista de amena lectura y a su vez con personalidad propia; incluyendo la justa relación entre texto e imágenes (sin abusar).
Cada redactor tiene su propio estilo, lo podéis comprobar tanto en la forma de redactar, como en la de puntuar. No somos máquinas, cada uno tenemos nuestra opinión. A la hora de puntuar, una nota excesiva para una persona, puede ser la justa para otra. Lo mismo nos pasa a nosotros, la idea es que nos conozcáis y sepáis cómo puntuamos cada uno.

A estas alturas quizás alguno piense: "una revista más". En efecto, somos una revista más si se nos juzga como tal. Por el contrario si os adentráis en los contenidos, en la pasión que ponemos los redactores, en cada pequeño guiño y detalle que tenemos con el lector; descubriréis que algo es diferente. Tenéis en vuestras manos una revista abierta a los lectores, donde vuestra opinión es lo que cuenta y lo que, en parte, marcará el rumbo a seguir. De esta manera, sabremos en todo momento en qué nos estamos equivocando, y en qué no. Para cualquier sugerencia, opinión, consulta o crítica, podéis escribirnos bien por carta o e-mail. También tenéis a vuestra disposición la encuesta *Online*, disponible en nuestra Web.

Este primer número es una edición doble de verano, por lo que hasta septiembre no nos volveremos a ver. Durante los meses veraniegos, las compañías no suelen lanzar tantos títulos como lo hacen durante el resto del año, así que no os perdéis gran cosa. Al fin y al cabo, hay publicaciones del sector, con periodicidad bimestral, en las que parece ser que para ellas siempre sea verano.

Y ahora sí, nuestro más sincero agradecimiento por adquirir este primer número de **Games Tech**.

Nos vemos dentro.

José Ángel Ciudad

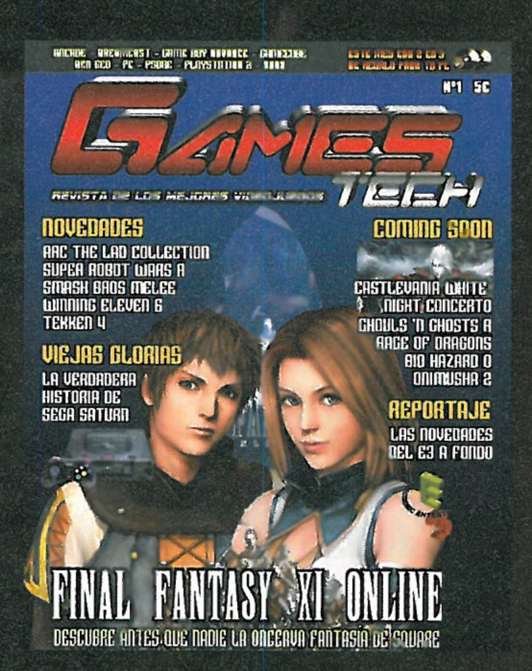


¿Quieres saberlo todo sobre nuestro universo?
¡ TODO LO QUE SIEMPRE HAS BUSCADO SOBRE LA SERIE DE MANGANIME MÁS FAMOSA DE ESPAÑA !
MANGA
Año 4 - Número Especial - Incluye CD-ROM
Minami
4,80 €
ESPECIAL
DRAGON BALL
¡DOSSIER DEFINITIVO!
¡ TODO LO QUE SIEMPRE HAS BUSCADO SOBRE LA SERIE DE MANGANIME MÁS FAMOSA DE ESPAÑA!
MANGA
Año 4 - Número Especial - Incluye CD-ROM
Minami
4,80 €
Resumen de capítulos
Fichas de Personajes
Combates
Música
Videojuegos
Curiosidades
ESPECIAL
DRAGON BALL GT
manga films y Minami
te proponen un concurso con un suculento premio. Busca en el interior de la revista.
Pues ...
¡¡ya estás tardando!!

NÚMERO 1

JULIO / 2002





SUMARIO





Games Tech Report. E3





Coming Soon : FFXI Online





Now on sale:
Arc The Lad Collection





Juegos tres delicias





Viejas Glorias: Sega Saturn





Merchandising MGS 2

PlayStation 2

Arc The Lad: Spirits of the Dead Dusk es el nuevo RPG de **Sony** que continúa la veterana saga. El juego contará con ostensibles mejoras a nivel gráfico y cinemas intermedios. Los 3 personajes principales serán Kharg, Paulet and Lilia. El sistema de juego vuelve a ser como el primer ***Arc The Lad***, con novedades como la ayuda entre personajes.



GunGrave, el frenético juego de acción / shooter de **Sega** incluirá de regalo (sólo en la versión Japonesa y en edición limitada) una pistola Cerberus como la vista en el juego, a escala 1/6.



SquareSoft tiene previsto lanzar al mercado japonés 2 juegos basados en ***Final Fantasy X*** para ***PS2***. De momento llevarán el sobrenombre de ***Yuna Version*** y ***Rikku Version*** y estarán desarrollados por el mismo equipo de programadores que ***FFX***.

Bandai ha anunciado ***Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles*** para ***PS2***, un nuevo juego 3D que mezcla estrategia y acción. Estará dividido en misiones y podremos coger 30 modelos distintos de *mechas*.



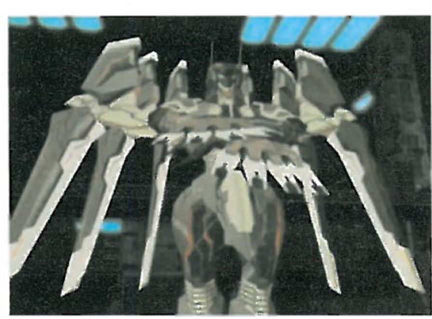
Infogrames tiene el filón ***Dragon Ball***. Se han mostrado nuevas pantallas del juego al público, y la verdad no tiene pinta de ser muy jugable, esperemos.



Activision lanzará al mercado ***Tenchu 3: Wrath of Heaven*** para ***PS2***. Llevaremos a Rikimaru en la nueva entrega de esta saga de ninjas.



Konami ha anunciado ***Zone of the Enders: The 2nd Runner***, la secuela de su juego de combates de robots para ***PlayStation 2*** producida por *Hideo Kojima*.



Sony y **Level 5**, han anunciado oficialmente la secuela de ***Dark Cloud*** para ***PS2***. Se llamará ***Dark Chronicle*** y los gráficos serán estilo *Cell Shading*.



Banpresto lanzará este verano un nuevo juego basado en el popular anime ***Lupin the 3rd***. Se llamará ***Lupin the 3rd: Legacy of the Magician King***, y tu misión robar un legendario tesoro.



PlayStation 2

Namco ha confirmado que lanzará ***Time Crisis 3*** en arcade a finales de año. Funcionará sobre una placa *System 246*, o sea que se espera una conversión a ***PS2***.

Capcom ha anunciado que sacará al mercado japonés antes de que acabe el año ***Rockman X7*** para ***PS2***. La nueva aventura de la mascota de **Capcom** nos dejará controlar además de Rockman a Zero y podremos hacer ataques dobles.



Working Designs ha anunciado su intención de traer al mercado americano ***Goemon*** de **Konami** para ***PlayStation 2*** y ***Growlancer 2*** y ***3,*** dos magníficos juegos de estrategia con ilustraciones de personajes de **Satoshi Urushihara** también para ***PS2.***

Virtua Cop Re-birth es un *remake* de ***Virtua Cop 1 y 2*** en un único pack. A la venta en Japón durante el mes de Agosto.

Konami anuncia la venta de un DVD sobre ***Metal Gear 2: Sons Of Liberty***.
Será un DVD interactivo para ***PS2***, no hay información sobre si funcionará en un DVD de sobremesa, pero sería lo mas lógico. Contendrá el cómo se hizo, más de 50 vídeos exclusivos, diseños, modelos poligonales, desarrollo de fases y demostraciones de los artistas de **Konami**. De momento recibe el nombre de ***The Document of Metal Gear Solid 2*** y será lanzado este verano en Norte América y Japón, de momento no hay declaraciones acerca de su posible llegada al mercado europeo.

Parece ser que **Square** está teniendo muchos problemas técnicos con su incursión en los juegos *online*, los primeros días fueron un caos, teniendo que cerrarse los servidores durante varias horas para intentar solucionar el problema, cuando se creía que estaba todo en perfecto estado se volvieron a estropear, ya que a los nuevos compradores del juego les era imposible registrarse y los que ya lo estaban se *"caían"* a los pocos minutos, lo único que se ha descartado es que sea fallo de la acumulación de jugadores, ya que este título no ha gozado de muchas ventas en Japón. Quizás porque hay que pagar una cuota al mes, o por el mal funcionamiento que está generando o por alejarse tanto de la serie al ser completamente *online*, **Square** está intentando solucionar el problema con rapidez, al parecer, la cuota del mes de junio será gratuita, por las molestias ocasionadas.



From Software ha anunciado un nuevo juego de acción con toques de RPG para ***XBox*** que se llamará ***O.TO.GI***. La historia se desarrollará en un oscuro y fantástico mundo basado en el antiguo Japón feudal.
Llevaremos a un caballero oscuro llamado Raikou, y tendremos como misión eliminar monstruos y fantasmas para nuestros clientes.



Koei ha revelado nuevos detalles de su aventura de acción on-line para ***XBox*** llamado ***Crimson Sea***. Nuestra misión será eliminar hordas de aliens y tendremos nuestro propio set de armas, subarmas y ataques. **Koei** ha dicho que este juego hará uso de todo el poder de ***XBox*** y pondrá cerca de 1000 personajes en pantalla a la vez.





Se ha dado a conocer la fecha y el precio de ***Tekki***, el juego de mechas de **Capcom** para ***XBox***, el juego en cuestión se lanzará el 22 de agosto en tierras niponas al prohibitivo precio de 19.800 yenes (170€) o sea rondando las *30 mil pesetas.* Ese precio tan elevado es por culpa del peazo mando con el que hay que jugar, que es más grande que 5 ***XBox*** juntas como podéis observar en la foto.





Namco ha anunciado que trabajará conjuntamente con **Nintendo** para crear un *arcade* bajo la placa ***Triforce*** basado en ***Starfox*** y la consiguiente conversión a ***GameCube***.

Se rumorea que está en preparación una versión del genial ***Golden Sun*** de ***Game Boy Advance*** para ***GameCube***.

Namco ha confirmado que está desarrollando un nuevo juego de la serie de *RPG Tales* para ***GameCube***.





Nueva *Memory Card* oficial para ***GameCube*** en desarrollo, el tamaño: 251 bloques.



Namco prepara ***Klonoa G2: Dream ChampTournament***, para ***Game Boy Advanced***. Klonoa tendrá dos nuevos compañeros, Roro y Popuka y el juego estará dividido en 5 mundos con 50 visiones (fases).

Nintendo lanzará ***Game & Watch Gallery 4*** para ***GBA*** a finales de año. Entre los clásicos juegos de LCD antiguos que se incluirán en la colección habrá ***Donkey Kong Junior***, ***Boxing, Octopus***, ***Rainshowe***, ***Mario Cement Factory*** y ***Fire Attack*** entre otros.

Sega ha anunciado dos nuevas secuelas de ***Altered Beast*** y





GAME BOY ADVANCE

Shinobi para ***GBA***.. La secuela del primero se llamará ***Altered Beast: Guardians of the Realm*** que tendrá 16 fases y 12 tipos de transformaciones en bestia. En cuanto al segundo será un juego de acción basado en la popular saga de ninjas de **Sega**.



Nintendo y **Camelot** han anunciado una secuela de ***Golden Sun***, denominada como ***The Lost Age*** y habrá salido al mercado japonés en junio.

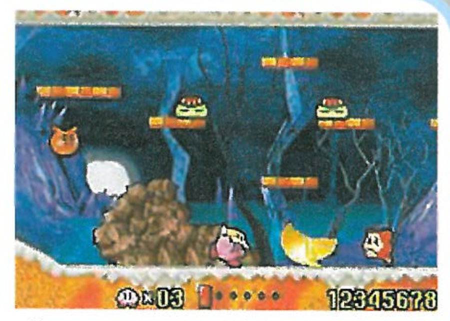
También de **Nintendo** nos llegarán tres grandes clásicos para



GBA. El primero un remake que soporta cuatro jugadores desarrollado por **Capcom** del ***Zelda*** de







Supernes que se llamará ***The Legend of Zelda: The Four Swords***. El segundo otro remake del ***Yoshi's Island*** de ***Supernes*** también, que se llamará ***Super Mario Advance 3: Yoshi's Island***. El último una nueva versión de ***Kirby***.

Irem nos deleitará con una versión para ***GBA*** del increible ***R-Type 3***.



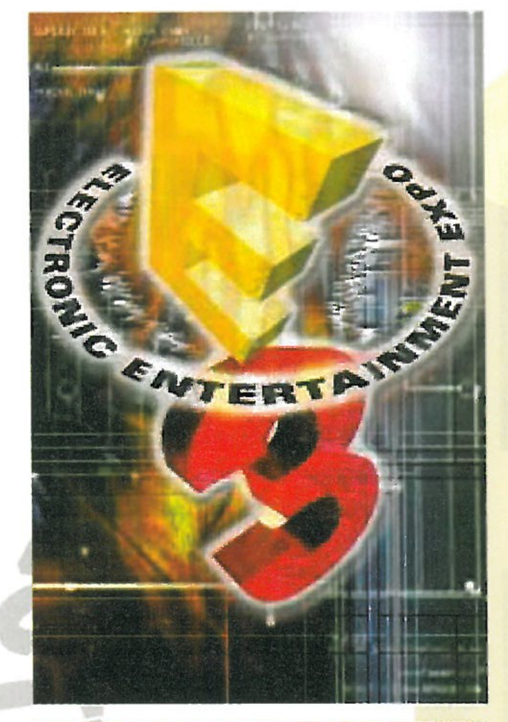
Otras noticias

WonderSwan baja de precio de los 6800 Yen a los 4800, debido a la salida al mercado el 12 de Julio del nuevo modelo: **Swan Crystal**, a 6800 Yens.

Hiroshi Yamauchi se retira. El legendario y carismático presidente de **Nintendo** se retira después de 50 años al servicio del entretenimiento, **Satoru Iwata** será el nuevo presidente y se anuncian más reestructuraciones.

La empresa China **Sichuan Changhong Electric** ha comentado que en un par de años podría poner a la venta una consola de nueva generación, la verdad es que deben estar muy seguros para meterse en la batalla campal que hay actualmente por el dominio del mercado.

Debido a la catastrófica pérdida de dinero que tuvo Square con la película de ***Final Fantasy***, y el mal resultado que está cosechando ***FFXI Online***, este año pueden arrastrar un déficit de varios millones de yenes. Aunque no todo son malas noticias, ya que ***Kingdom Hearts*** la alianza **Disney-Square** se ha vendido muy bien, más de lo que la propia **Square** pensaba. Esto ha hecho que se replanteen sus objetivos y se dediquen a potenciar la serie ***Final Fantasy*** haciendo capítulos separados de personajes principales, es decir, coger por ejemplo a Auron y crear una aventura con él, como los juegos que salieron sobre los Chocobos; también tienen un proyecto de un nuevo capítulo de ***Parasite Eve*** y seguir con el acuerdo con **Disney** para crear más juegos.



COVERTURA DEL E3 2002

Entre los días 21 y 24 de mayo se celebró en la ciudad californiana de *Los Ángeles*, el mayor evento lúdico del videojuego, el Titánico *E3* (*Electronic Entertainment Expo*). Ni la feria europea *ECTS,* ni siquiera la Nipona *Tokio Game Show,* pueden comparase a tan increíble evento. Hemos visto y probado los juegos que saldrán a lo largo del año y la verdad es que nos hemos impresionado mucho con los títulos presentados, ***PS2*** posee el mayor catálogo de lanzamientos de las tres consolas, ***XBox*** tiene unos cuantos títulos insuperables por la competencia, y mientras, ***GameCube*** a la chita callando, se va posicionando en el terreno con unos títulos de caerse la baba; en fin, que disfrutes de lo que queda por venir y por si tuvieras alguna duda, en los vídeos del CD, podrás verlo con tus propios ojos.



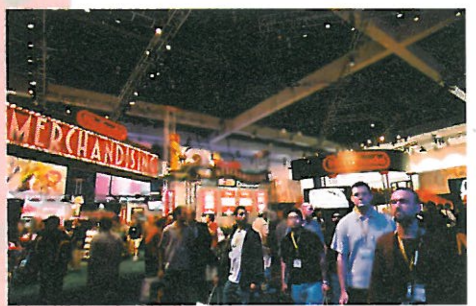
EL E3 EN FOTOS

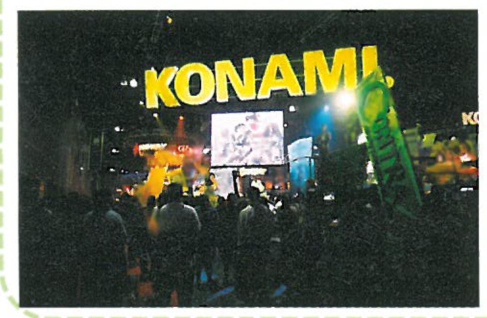
Aquí os dejo unas cuantas instantáneas del recinto y su interior. Podéis ver desde la entrada, hasta los stands de **Konami**, **Nintendo** y **Microsoft**. La afluencia de público fue masiva.



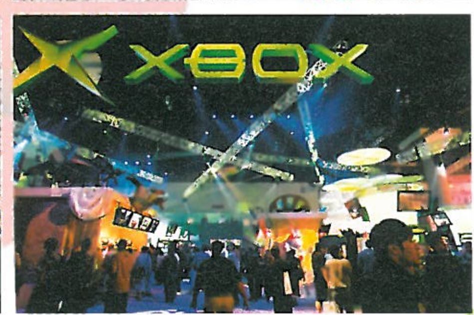












UN PASEO POR EL E3

Hagamos un pequeño recorrido virtual por los pasillos del E3. Visitaremos stand por stand, como lo haríamos en la realidad, y veremos qué novedades nos deparan las diferentes compañías. Para evitar posibles confusiones, las imágenes que estén al lado de una compañía no tienen porqué ser de tal.

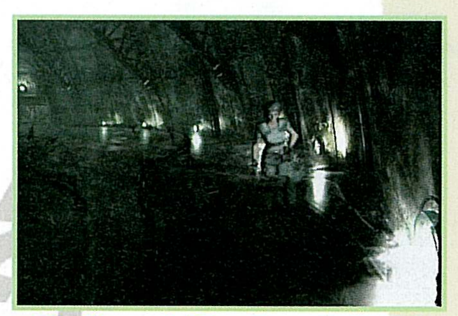
CAPCOM®

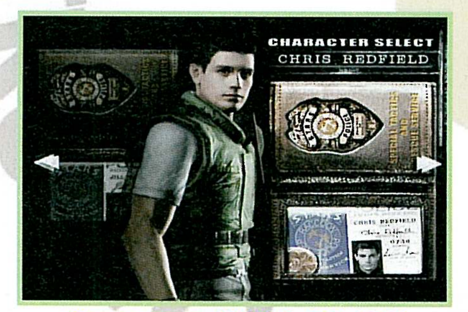
Capcom ha sido una de las compañías que más novedades ha enseñado en el *E3*.

> Para **GameCube** lanzará los dos primeros títulos de la saga ***Bio Hazard*** (***Resident Evil***) el remake del juego que puso de moda los *survival horror* y ***Resident Evil 0***, protagonizado por Rebecca Chambers, la joven superviviente que te encontrabas en ***Resident Evil***. Para los aficionados de la lucha, se lanzará una versión del ***Capcom vs SNK 2 EO*** *(Easy Operation)*, un sistema adaptado al mando de serie de ***Gamecube*** para que los movimientos se realicen con más facilidad.

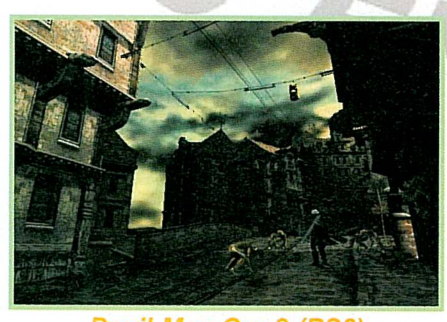
> ***PS2*** posee el catálogo más amplio que **Capcom** pondrá a la venta a lo largo del año, títulos tan esperados como ***Devil May Cry 2***, que transcurre en una ciudad pueblerina europea y una gran ciudad con rascacielos; también se ha podido ver la nueva aventura de los extraños seres de la serie ***Jojo Bizarre Adventure***, una especie de juego de lucha con algo de aventura, es de lo más raro que hemos podido ver en todo el *E3*, creado en *cell shading*.

La saga ***Resident Evil***, por lo visto, no es exclusiva de ***GameCube***, si bien el ***Resident Evil 0*** y el ***Resident Evil 4*** sí lo serán, **Capcom** ha mostrado unos vídeos sobre su nuevo *survival horror* y por lo visto es *online*, de momento no se sabe mucho sobre este experimento pero el vídeo promete bastante.


Bio Hazard / Resident Evil (GC)



Capcom vs SNK 2 EO (GC)


Devil May Cry 2 (PS2)


Devil May Cry 2 (PS2)


Bio Hazard 0 (GameCube)


Bio Hazard 0 (GameCube)



Capcom vs SNK EO (GC)


Jojo's Bizarre Adventure 2 (PS2)


Jojo's Bizarre Adventure 2 (PS2)

El relevo del joven guerrero samurai Samanosuke llegará en breve a Europa, ***Onimusha 2*** promete más de lo mismo, *survival horror* cortando con katanas a los pobres seres del averno.

Este año podremos comprobar si **Capcom** domina el género de la velocidad con ***Auto modellista,*** un juego de carreras de coches pero con gráficos *cell shading* tan de moda últimamente.

En ***Red Dead Revolver*** seremos el vaquero más rápido del lejano oeste, disparando hasta al apuntador en una perspectiva en tercera persona.

La tercera parte de ***Gun Survivor***, llamada ***Dino Stalkers*** seguirá siendo un juego de pistolas; por lo que hemos visto será mucho mejor que ***Gun Survivor 2: Code Veronica*** y tiene un parecido asombroso al genial juego de **Sega** ***Jurassic Parc*** también de pistolas.

La quinta entrega de ***Breath Of Fire*** llegará a Japón en invierno.

También publicará ***Marvel vs Capcom 2*** para ***PlayStation 2***, y distribuirá un nuevo capítulo del *tijeritas*, ***Clock Tower 3.***

> En cuanto a ***XBox***, se lanzará el ***Marvel vs Capcom 2*** al igual que en ***PS2***, un juego de hace más de 2 años que nos hizo disfrutar en ***Dreamcast***, no se sabe si contará con algún añadido extra. Como lanzamiento estelar, un juego de mechas llamado ***Steel Battalion*** que en Japón tendrá el nombre de ***Tekki***, el cual se controla con un mando más grande que un televisor de 50 pulgadas... y no es broma.

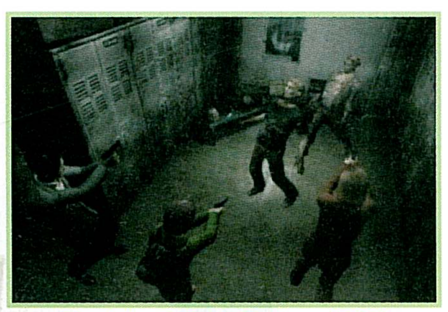
> Para ***GBA***, la portátil de **Nintendo**, tendremos ***Street Fighter Zero 3***, ***Super Ghouls´N Ghost*** y ***Rockman Zero.***



Por fin, **Konami** se ha encargado de programar un juego de la serie ***Contra*** después de que esta mag-



Resident Evil Online (PS2)



Resident Evil Online (PS2)



Onimusha 2 (PS2)



Auto Modellista (PS2)



Clock Tower 3 (PS2)



Red Dead Revolver (PS2)



Gun Survivor 3: Dino Crisis (PS2)



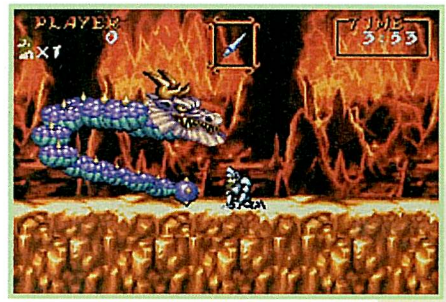
Breath of Fire V (PS2)



Steel Battalion (XBox)



Street Fighter Zero 3 (GBA)


Super Ghouls 'N Ghosts R (GBA)


Rockman Zero (GBA)



Contra (PS2)


ZOE 2 (PS2)


Suikoden 3 (PS2)


Silent Hill 3 (PS2)



Cy Girls (PS2)



MGS Substance (PS2 / XBox)


Castlevania HOD (GBA)


Super Contra 3 (GBA)

nífica serie cayese en manos de una compañía de la que no quiero ni acordarme. **Konami** retoma el siguiente capítulo y, la verdad, se nota que han metido mano, estamos ansiosos por probarlo, gráficamente es de lo mejorcito que hay y se puede observar que va a ser un *shooter* de no poder respirar, la afortunada será ***PS2. Suikoden III*** y ***Silent Hill III*** serán también lanzados para la consola de **Sony**. También pudimos ver la esperada secuela de ***ZOE***: ***The 2nd Runner impressions,*** secuela que supera a su antecesor con creces.
Para acabar, un nuevo juego de acción llamado ***CY Girls***, basado en unas figuras de acción de **Takara.**

> Otro lanzamiento estrella, será ***Metal Gear Solid 2 Substance***, no será un título nuevo sino una especie de *remake* (está de moda), en la que podrás acabarte el juego llevando a Raiden o a Snake desde un principio, también tendrá pruebas *VR* y algún secretillo más, incluso se puede usar un monopatín. Lo podremos disfrutar en ***XBox*** y ***PS2***.

> ***Castlevania : Harmony of Dissonace, Air Force Delta, Silent Scope*** y ***Contra III The Alien War*** de **SNES**, serán los títulos que **Konami** programará en **GBA.**

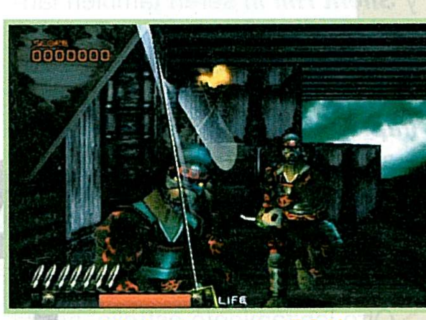
namco

Poco se vio de ***Soul Calibur 2***, que saldrá para ***XBox, PS2*** y ***GameCube.***

> Lo que sí mostró para ***PS2*** fue ***Tekken 4***, la cuarta entrega del genial *fighting game* 3D. Los aficionados a juegos como ***Time Crisis*** disfrutarán en breve con la conversión Europea de ***Ninja Assault***, originalmente programada en una placa *Naomi*. ***Xenosaga Episode 1*** un juego que se espera con mucho interés basado en combates de *Mechs* mediante turnos.



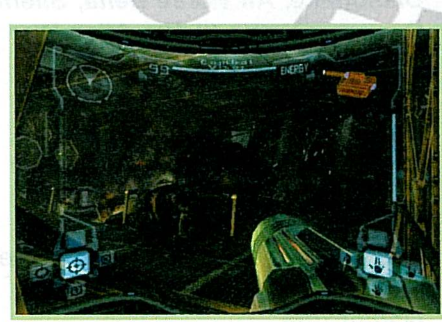
Soul Calibur 2 (PS2 / GC / XBox)



Ninja Assault (PS2)



Xenosaga Episode 1 (PS2)



Metroid Prime (GC)



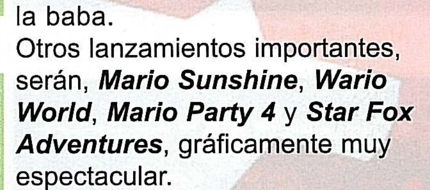
The Legend of Zelda (GC)

> Para **GameCube** tenemos una nueva y prometedora entrega de ***Star Fox*** (no confundir con el Adventures).

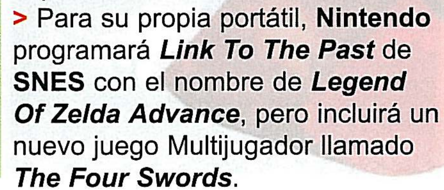
> En **XBox** se mostró ***Dead To Rights,*** una especie de Mezcla de ***Metal Gear Solid***, ***Head Hunter*** y ***Max Payne*** (aunque muy violento), en fin, ya veremos de qué trata.



Tenía el *Stand* más grande y la consola más pequeña, pero con una descomunal potencial. Nuestros enviados no pudieron evitar probar los próximos bombazos que se avecinan. ***Metroid Prime***, aunque no programado por **Nintendo** (**Retro Studios**), atesora una calidad de lo más genial que se ha visto gráficamente. Es bestial y os hemos preparados unos cuantos vídeos para que disfrutéis de lo que se avecina. El otro juego que se llevó muchos aplausos fue, cómo no, la nueva aventura de Link, como el nuevo *look* de dibujos animados. La verdad es que esta nueva apariencia levantó ampollas en los seguidores más aférrimos que esperaban un Link adulto como el que se vio en algunos vídeos promocionales cuando se lanzó ***GameCube***, y es que Link mostraba un modelado y un diseño exquisito, pero **Miyamoto** le quiso dar un aire diferente... Comprobarlo vosotros mismos en los vídeos, se os caerá la baba.



Otros lanzamientos importantes, serán, ***Mario Sunshine***, ***Wario World***, ***Mario Party 4*** y ***Star Fox Adventures***, gráficamente muy espectacular.



> Para su propia portátil, **Nintendo** programará ***Link To The Past*** de **SNES** con el nombre de ***Legend Of Zelda Advance***, pero incluirá un nuevo juego Multijugador llamado ***The Four Swords***.



Tekken 4 (PS2)



Tekken 4 (PS2)



Xenosaga Episode 1 (PS2)



Metroid Prime (GC)



The Legend of Zelda (GC)

SEGA

El plato fuerte se lo lleva ***XBox***, la consola de **Gates** se beneficiará de ***Panzer Dragoon Orta***, uno de los juegos más aclamados del *E3*, en cuanto veáis los vídeos lo entenderéis: escenarios inmensos, texturados de gran belleza todo a 60 *fotogramas* y una música de ensueño. Para la consola de **Microsoft** también se editará ***Phantasy Star Online*** y ***Shenmue 2***, los simpáticos ***Toe Jam And Earl III*** y ***The House Of The Dead III***, después de dejar de lado la técnica *cell shading* (aunque no le quedaba nada mal). Las últimas imágenes demuestran un gran detalle y que habrá zombis a *tutiplén* para masacrar.

Para acabar cabe destacar los juegos deportivos que **Sega** llevará a ***XBox***

La gran competencia de ***Gran Turismo*** será ***Sega Gt 2002***; y siguiendo con la velocidad, los taxistas más gamberros debutarán en ***XBox*** con ***Crazy Taxi 3: High Roller*** en el cual se incluirá personajes y ciudades de anteriores entregas.

> Para la consola de **Sony** programará todos los títulos deportivos, ***NBA 2K3***, ***NFL 2K3***... ***Virtua Tennis***, ***Sega Soccer Slam*** y otro juego basado en éxitos anteriores que parece que está de moda, ***Shinobi*** debutará en ***PS2***.

> En la pequeña ***GameCube*** aparecerá un ***F- Zero*** programado a la vez en recreativa y consola. También aparecerá ***Super Monkey Ball 2***, continuación del primero. Los títulos deportivos que programará para ***PS2*** también verán la luz en ***GameCube***. Si eres un poco bajito y nadie quiere jugar contigo a volley playa, siempre podrás disfrutar en tu consola de la conversión de ***Beach Spikers,*** un juego de



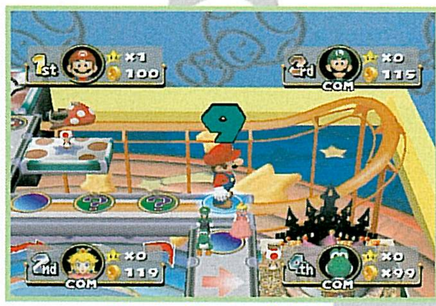
Mario Sunshine (GC)



Mario Sunshine (GC)



Wario World (GC)



Mario Party 4 (GC)

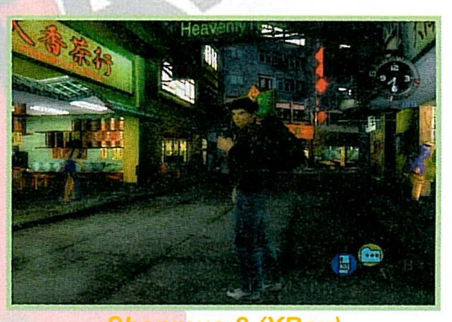


Star Fox Adventures (GC)



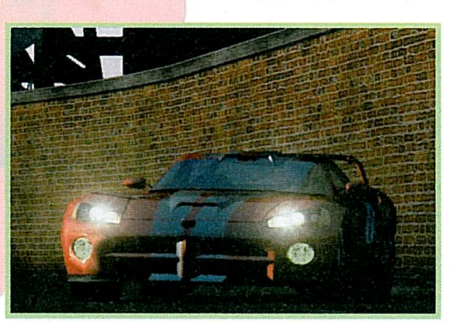
Link To The Past (GBA)


Panzer Dragoon Orta (XBox)


Shenmue 2 (XBox)



The House of The Dead 3 (XBox)

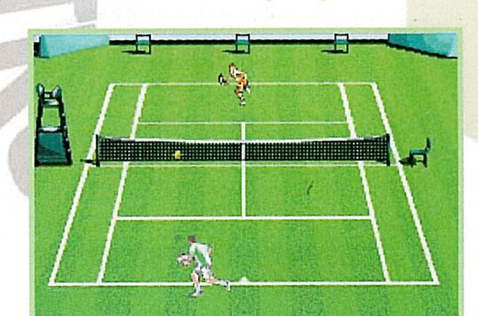

Sega GT 2002 (XBox)


Crazy Taxy 3 High Roller (XBox)


Soccer Slam (PS2)


Shinobi (PS2)


Shinobi (GBA)


Virtua Tennis (GBA)



Super Monkey Ball 2 (GBA)


Altered Beast (GBA)


Final Fantasy XI Online (PS2)


Final Fantasy XI Online (PS2)



Kingdom Hearts (PS2)

volley ball con opción de 4 jugadores, puedes invitar a tres *chatis*, para echar una partidita.

> ***GBA*** tendrá un aluvión de juegos de **Sega** como ***Altered Beast***, ***Nights***, ***Phantasy Star Collection*** (que en principio incluirá los 3 primeros capítulos y no se ha confirmado que incluya el cuarto capítulo, ya que podría ir por separado), ***The Pinball Of The Dead***, ***Revenge Of Shinobi***,***Super Monkey Ball***, ***Virtua Tennis***, y el primer **GBA *Smash Pack*** que incluirá ***Golden Axe***, ***Sonic Pinball*** y ***Ecco The Dolphin*** (los tres, conversiones de ***Megadrive***).

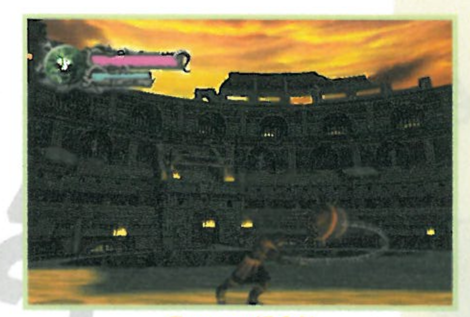
> **Yu Suzuki** anunció la programación de ***Out Run 2***. En principio se realizará sobre una placa compatible ***XBox*** para recreativa aunque no se descarta una conversión doméstica.



Pocos títulos presentó **Square**, ***Kingdom Hearts*** y ***Final Fantasy XI Online*** fueron los más destacados. ***Kingdom Hearts*** está basado en muchos sistemas de juego, desde plataformas hasta el tiro al blanco han dejado muy buen sabor de boca en los que lo hemos probado y será todo un éxito, ya que cuenta con los personajes más carismáticos de la **Disney**. Del juego ***World of Fantasista*** no vimos nada, hay que recordar que es un título de fútbol en el que **Square** tiene puestas muchas esperanzas. En cuanto a las conversiones de los ***Final Fantasy*** a la portátil de **Nintendo** no se sabe gran cosa, se rumorea que puede salir el ***Final Fantasy Tactics***, pero de momento está descartado que se programen los ***Final Fantasy*** de ***NES*** y ***SNES***; quizás adapten las versiones que realizaron para ***Wonderswan Color***.

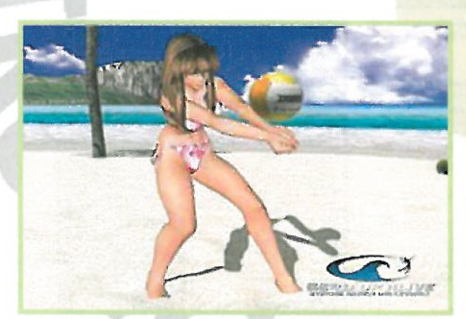

Ninja Gaiden (XBox)


Rygar (PS2)


Rygar (PS2)



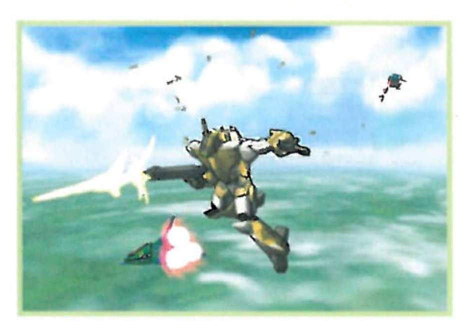
DoA Xtreme Volleyball (XBox)


DoA Xtreme Volleyball (XBox)


Wild Arms Advanced 3rd (PS2)


Dark Cloud 2 (PS2)


Robotech Battlecry (Todas)


Robotech Battlecry (Todas)



The Macross Saga (GBA)

TECMO

Si hay algo que caracteriza a esta compañía al igual que **Treasure** es que se toman su tiempo para hacer un juego, lo más destacado que presentó en el *E3* fue sin lugar a dudas el retorno de Hayabusa en un juego de acción total, el vídeo de presentación que incluimos en el CD es bestial y muestra el potencial de ***XBox*** en apenas un añito de vida, y creerme, este juego promete mucho, la única pega es que ***Ninja Gaiden*** será exclusivo para ***XBox.***

> Puestos a resucitar glorias pasadas, **Tecmo** le dará un nuevo *look* a su ***Rygar***, aquel juego en el que llevabas una especie de *yo-yo* de arma (la consola elegida esta vez será ***PS2***).

> Para finalizar, asombró a propios y extraños con un juego de volley playa femenino en el que las protagonistas son ni más ni menos que las DOA, es decir, las peazos de bomberas que luchan en ***Dead Or Alive,*** eso sí, más ligeritas de ropa y haciendo alguna que otra posturita un tanto picantona.

Y además...

Entre lo que más destacó del *E3* se pudo encontrar ***Wild Arms 3*** y ***Dark Cloud 2,*** ambos creados con técnica *cell shading*. Los fans de ***Macross*** están de enhorabuena gracias a **TDK**, ***Robotech Battlecry*** tendrá una versión para ***PS2***, ***XBox*** y ***GC***.

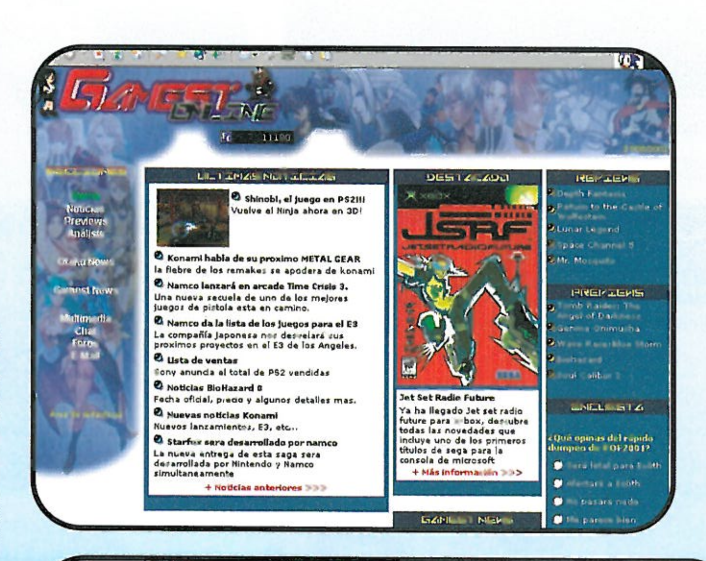
El equipo de redactores de **Games Tech** hemos recopilado una gran cantidad de vídeos del E3. En el CD podréis comprobar lo que se vio por Los Ángeles, hemos incluido *la créme de la créme*, quizás nos hayamos dejado algún juego que para ti es importante, pero los que podréis ver, sin duda será lo que marcará las tendencias de este año. Que lo disfrutéis.



WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.



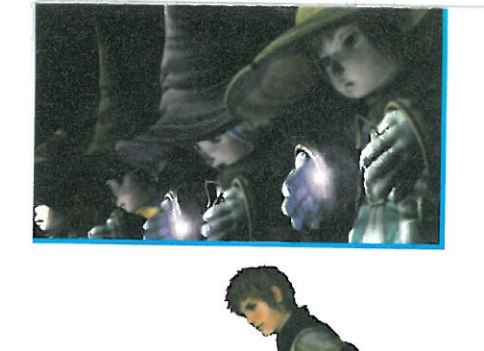




Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web. Nunca te lo pusieron tan fácil.









*Llegó la hora de envainar la espada, vestir la armadura, memorizar los conjuros, arrasar la tienda de items, llevándote 99 pociones, y tomar un Chocobo como montura. ¿Estáis listos? ¡¿Pues a qué esperas para entrar en el mundo del **FinalFantasyXI**?!*





En el día 16 del mes pasado, el lanzamiento del ***FFXI*** por fin se hizo realidad, (Only for Japan claro T__T) y nosotros los residentes del viejo continente somos tan desgraciados que todavía estamos esperando la aparición del ***FFX***.
FFXI, como ya lo sabréis todos, es el primer ***Final Fantasy Online*** y permite la participación masiva de jugadores humanos, y ¿qué significa eso?, pues os diré que seguramente éste será el ***FF*** que os dará más entretenimiento y durabilidad de toda la saga, y ¿por qué? Pues imagina que estás jugando en un mundo virtual al estilo de los ***FF***, el número de jugadores pueden ser de varios miles, podrás estar con todos tus colegas del mundo real haciendo aventuras, trapicheos, chanchullos, e incluso abusando en grupo de los débiles. <<(^o ^)//
Más fácil, imagina que te llamas Pepe, tienes Level20 y estás en un combate contra un dragón de esos grandes, pides ayuda, y enseguida aparecen tus mejores colegas Manolo LV30 y Juan LV30 (ambos jugando en sus casas claro), y gracias a la unión de la fuerza de todos, vencéis al dragón y os deja un objeto mágico en el suelo, pero de repente aparece un Ladrón llamado el Búho de **Gamest Force** con Level 01 y os rapiña el objeto y sale huyendo; al día siguiente, cuando os encontráis todos(mosqueados) hacéis los planes para una nueva aventura. Misión: encontrar y vengarse del Búho. (Tentador ¿eh?) Esto podría ser una partida de ***FFXI Online***, nada de trucos, todos los jugadores son inteligentes y reales, olvida esos *NPCs* (Los perso-





*El modo de combate en **FFXI**, ya no utiliza el sistema tradicional de luchas por turnos, ahora los combates son en tiempo real, así será mucho más entretenido y dinámico.*

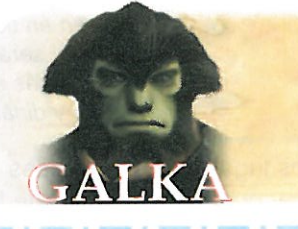
TIPOS DE RAZAS



La raza más poblada del mundo, especialmente en la República del Bastok. Los humanos son los que tienen el balance más ajustado en estadísticas.



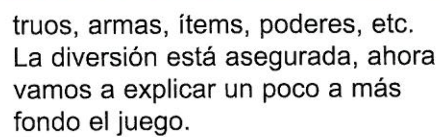
Prácticamente son como elfos, gran parte de su raza reside en el Reino de San D'oria, de alta estatura y delgados en físico, los elveens son expertos en armas y destreza.



Viven en Windurst, todos son pequeños de estatura y parecen niños, pero no os dejéis engañar, a los TaruTaru, no se les puede determinar sus edades, pero sin embargo es la raza más eficiente a la hora de usar magia.



Una pequeña tribu que vive en Windurst. Avanzada en el estudio de la naturaleza, ayudó a reconstruir Windurst después de la guerra de hace 20 años, tienen mucha longevidad y parecen felinos con una cola. Sólo las hembras de la raza viajan y exploran otros territorios.



Viven sobretodo en Bastok, es la raza con más resistencia y energía, pero usan una peculiar habilidad de reencarnación que sólo les permite un tipo de sexo.

najes controlados por el computer), que siempre te responde lo mismo, ahora las posibilidades son infinitas, además **Square** nos va actualizando las aventuras del juego, con incorporación de nuevos monstruos, armas, ítems, poderes, etc. La diversión está asegurada, ahora vamos a explicar un poco a más fondo el juego.

Como todos los ***FFs*** la historia es algo fundamental. En ***FFXI*** estamos en un hermoso mundo llamado Vana d'iel, donde deriva la espada, magia y tecnología. Hace 20 años la gente de Vana d'iel creyeron en la luz, pero otros abrazaron la oscuridad, después estalló una gran guerra entre todos los reinos por poseer unos cristales mágicos, (Os acordáis de los tradicionales cristales mágicos?) cada raza usaron sus propias tácticas de combate, y las bellas ciudades quedaron destruidas, la tierra quedó arruinada y el agua contaminada, pero después, gracias al gran espíritu de la unión entre la gente, la paz llegó. Veinte años después, muchos perdieron su memoria de la lucha, pero la brisa del













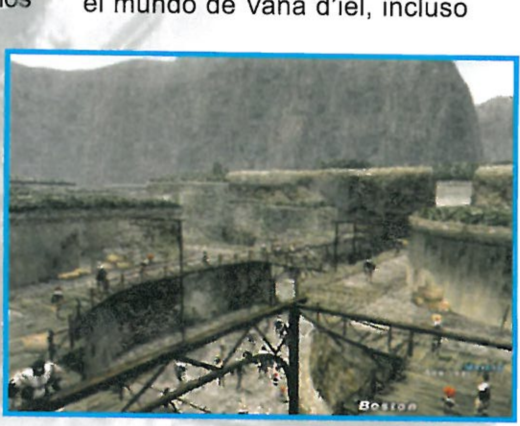
Aquí podemos ver un party descansando en los bosques, ¡¡mirad ese tal Cosmos!!, tiene 9999 puntos de HP (O__oU) ¿Quién se atreverá a decirle algo?, te mata con sólo mirarte.





mal empezó a fluir silenciosamente en el mundo de Vana d'iel.
Pues sí, de nuevo **Square** utiliza los cristales mágicos, que tantos buenos recuerdos tenemos de ellos. Esta vez tendremos los cristales de Fuego, Agua, Viento, Tierra, Luz y Oscuridad. Cada uno de ellos contiene habilidades o poderes diferentes, como poder manipular metales o fabricar medicina, el éxito dependerá en saber obtener y utilizar cada uno.

También volveremos a ver el sistema de *Jobs* (oficios), podremos crear un personaje como queramos y escoger el oficio que más nos guste, aquí está la lista: Guerrero, Mago Blanco, Mago Negro, Mago Rojo, Ladrón, Monje, Paladín, Caballero Oscuro, Maestro de las Bestias, Bardo y Ranger.
Square ha querido dar mejor comunicación entre la gente, el modo Party (Grupo) está muy bien conseguido, podremos crear grupos de aventureros de 6 jugadores, 1 líder y 5miembros. Todos los miembros del grupo podrán estar en continua comunicación utilizando el Chat o el envío de mensajes. Y si quieres formarte un clan, podremos hacer una alianza, que es la unión de 3 grupos, así tendremos un total de 18 miembros aventurando juntos.
Chocobo y Moogre son los bichos mascotas que dan carisma al juego, y que no falten. En ***FFXI***, el Chocobo es como nuestro caballo para cabalgar por el mundo, y los Moogre serán los encargados de darnos alojamiento y descanso. También habrá otros medios de transporte como una nave voladora o un barco, todo es posible en el mundo de Vana d'iel, incluso



podemos relajarnos y ponernos a pescar para conseguir determinados objetos.
Y hasta aquí hemos llegado, sólo os diré que este juego es demasiado y si vives en Japón pues estás de suerte, lo malo es que se requiere disco duro y teclado para poder jugar, además hay que pagar una cuota mensual de 1280Yens (unos 13euros al mes) espero que cuando llegue a España sea más barato.

Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com





Onimusha 2



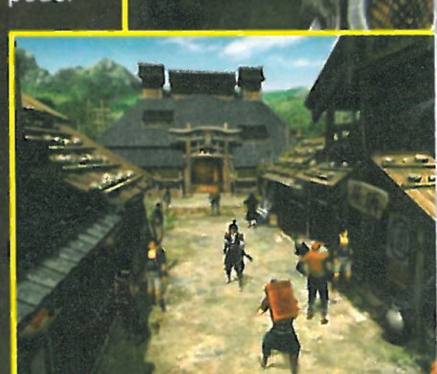


*¿Quién dijo que los juegos de samuráis estaban pasados de moda? **Onimusha2** es la muestra de que este género de juegos acaba de empezar.*



Si terminaste el primer ***Onimusha,*** entonces te acordarás de ese exquisito y tentador video, anunciando el desarrollo de ***Onimusha 2***. Pues bien, porque después de tanta espera, por fin nos llega este juegazo creado por **Capcom,** una de las mejores compañías de videojuegos del mundo.

La trama del juego se sitúa 10 años después del suceso con Samanosuke, estamos en el año 1573 de la era medieval japonesa, cuando los clanes de guerreros samurai compiten por dominar el país. Oda Nobunaga ha pactado con los demonios y utilizado su poder demoníaco para conquistar todo Japón. El protagonista se llama Yagyu Jubei y como en el anterior juego, en ***Onimusha2*** la cara y las expresiones faciales de Jubei serán proporcionadas por otro actor famoso japonés, esta vez se trata de **Matsuda**





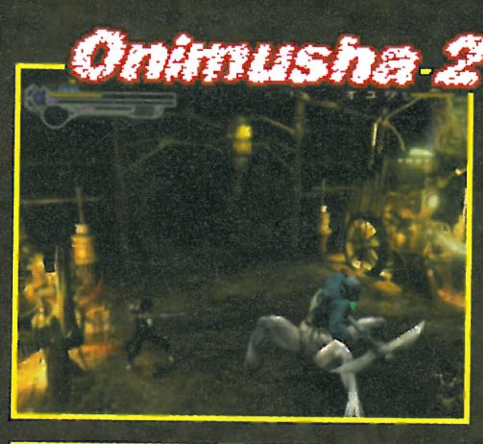
*Como podéis ver, el modelado poligonal de **Matsuda Yusaku** está muy bien conseguido.*



COMPAÑÍA CAPCOM
SISTEMA PLAYSTATION 2
GÉNERO ACCIÓN

En la introducción del juego podremos ver una maravillosa presentación de todos los personajes que llevaremos en el juego, empezando por Ekei el monje borrachin, Magoichi el mosquetero, Kotaro un joven ninja y Oyu una guerrera muy sexy.







Yusaku. (El tío de la foto con cara de estreñido) Después del Start Game veremos una espectacular secuencia de vídeo, con una calidad muy superior, incluso que el de anterior ***Onimusha***, y es que se nota el gran trabajo que ha hecho **Capcom**, incluso el movimiento de los caballos está hecho con *Motion Capture*, algo inimaginable O_oU. En el vídeo veremos como el ejército de demonios de Oda Nobunaga, arrasan un pueblo casi indefenso, con una animación magistral y lleno de acción.

Lo primero que salta a la vista de ***Onimusha2***, es su mejora de definición y detalles en los gráficos, se puede apreciar bien cada objeto de la pantalla, pero en cuando veáis los efectos de agua, se os saldrán los ojos de las órbitas, jamás habréis visto un fluido de agua tan realista en un videojuego, gracias a una técnica de combinar vídeos reales junto a los paisajes prerenderizados del juego.

En ***Onimusha2*** serán cuatro los personajes secundarios que podremos llevar, cada uno dotado con sus propias habilidades.

Capcom también ha querido introducir un nuevo sistema de juego que nos permite, movernos libremente por una pequeña ciudad y dialogar con la gente o comprar objetos, para luego intercambiarlos con los demás personajes, estilo Rpg.

Y la música también es algo que está muy bien cuidado, el uso de melodías tradicionales hasta las músicas de acción estilo película, nos hará sumergirnos en el mundo de ***Onimusha2***.

Además de su completísimo juego, también nos trae mucho material extra, como una galería de arte, mini juegos, *making-off* o un vídeo musical promocional que sólo aparece al cargar el juego llamado ***Russian Roulette*** de **Tomoyasu Hotei**, un famoso cantante de rock japonés; el vídeo es cutre pero la música muy pegadiza. (Nosotros cuando lo vimos creíamos que nos habían tomado el pelo los japos).

Y aquí terminamos, a ver cuánto tardan para traer este juego a España, esperemos que la espera sea breve.



Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com

Éste es el culpable de las ventas masivas dentro de Japón, ya ha superado el millón.

Genso Suikoden 3

Las 108 estrellas del destino atacan de nuevo, por fin nos llega ***Genso Suikoden 3 el*** *Rpg clave de la temporada.*

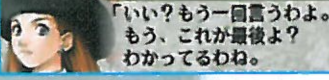












Si empezamos a contar los buenos Rpgs para **PSX**, entonces sin duda aparece el nombre del ***Suikoden***, y es que esta maravillosa saga basada en una novela china, nos deja apasionados con su curradísima historia, llena de muerte, destrucción, engaño, amistad, etc. El amor y el sexo quizás es lo que falta ^____^U (bromas aparte).

El diseñador del juego, **Yoshitaka Murayama**, ha querido utilizar totalmente un estilo occidental para ***Suikoden3***. Ya que en las anteriores entregas el ambiente era más oriental.



Un nuevo sistema llamado *Trinity Sight System* nos hará vivir las aventuras de los 3 protagonistas del juego, dependiendo del personaje que escojamos y las acciones que llevemos, cambiará la historia de los demás, también podremos ver, desde el punto de vista de cada personaje, la historia de los otros. Los nombres de los tres protagonistas son Hugo, Chris y Gedo y un personaje oculto que se hace llamar el Héroe del Fuego, que nos recuerda al protagonista del primer ***Suikoden***.

El apartado gráfico es lo que más ha cambiado desde las anteriores entregas, ambos eran en 2D. **Konami** ha querido utilizar la tecnología del 3D, pero intentando que siga teniendo tanto carisma como tuvo en 2D, y el secreto para lograrlo es usar unas texturas suaves y bien detalladas, combinadas con un colorido bien definido.

Y es que la razón por qué nos ha hecho esperar tanto este juegazo, es porque está lleno de sorpresas, empezando por una secuencia de vídeo anime, acompañado por una bestial banda sonora ¡que te hará revolcarte hasta desgastar las baldosas de tu casa! Cuidado que no te enro-

Genso Suikoden 3

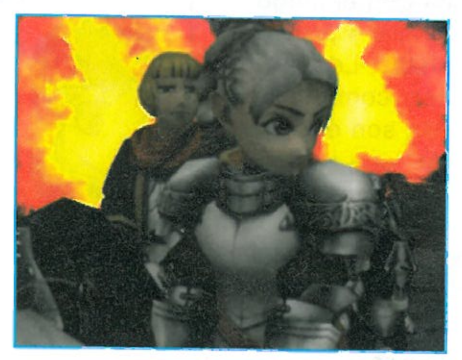


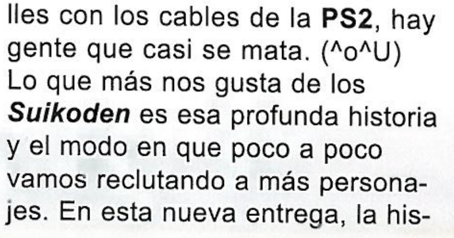




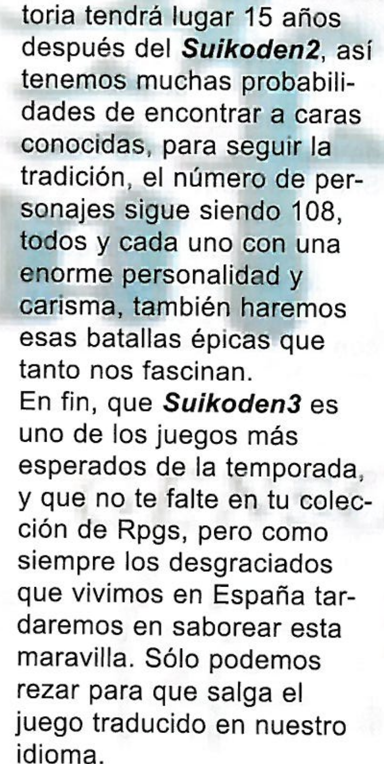








lles con los cables de la **PS2**, hay gente que casi se mata. (^o^U)
Lo que más nos gusta de los ***Suikoden*** es esa profunda historia y el modo en que poco a poco vamos reclutando a más personajes. En esta nueva entrega, la his-



toria tendrá lugar 15 años después del ***Suikoden2***, así tenemos muchas probabilidades de encontrar a caras conocidas, para seguir la tradición, el número de personajes sigue siendo 108, todos y cada uno con una enorme personalidad y carisma, también haremos esas batallas épicas que tanto nos fascinan.
En fin, que ***Suikoden3*** es uno de los juegos más esperados de la temporada, y que no te falte en tu colección de Rpgs, pero como siempre los desgraciados que vivimos en España tardaremos en saborear esta maravilla. Sólo podemos rezar para que salga el juego traducido en nuestro idioma.

Ryofu y las Fuerzas Especiales de ***Gamest***

denlangrisser@msn.com




Star Ocean 3







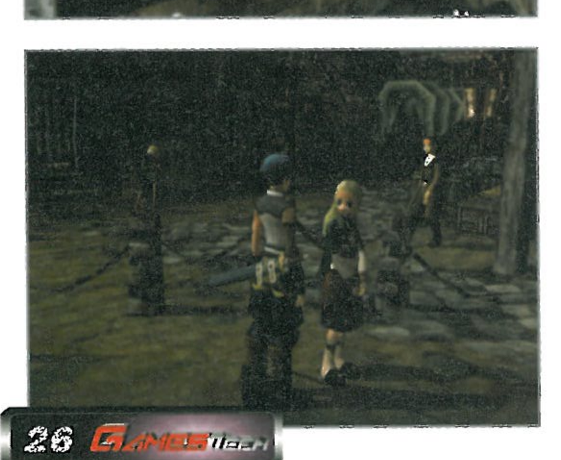
¿Os acordáis de ese Rpg tan famoso de la ***Snes*** *con 48Megabits llamado* ***StarOcean****? Pues falta poco para la llegada de la tercera entrega de la saga,* ***StarOcean Till the End of Time.***

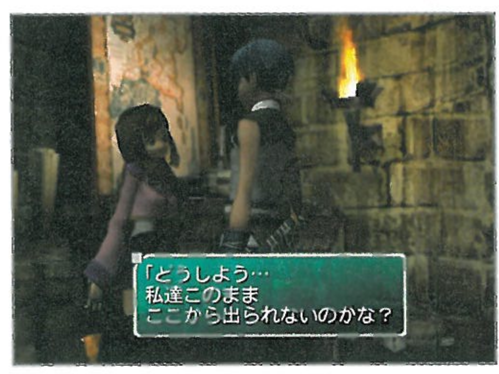
Tri-Ace Inc, la peculiar compañía japonesa afiliada de **Enix** y creadora de excelentes RPGs como ***Valkirye Profile*** y la saga de los ***StarOcean***, está a punto de terminar el desarrollo de su última obra maestra ***StarOcean Till the End of Time.***

Después de cientos de rumores sobre el juego, de que el proyecto se había cancelado o que era una farsa (por culpa de la escasa información que nos entrega **Enix**), en el Tokio Game Show de otoño del 2001, pudimos ver un vídeo y así comprobar que el proyecto era de verdad y seguía para adelante (menos mal, con el vicio que pillé con los anteriores.. ^o^ jojo). Después empezamos a hacernos una idea de la calidad que podría tener el juego, porque el desarrollo empezó a finales del 2000, y estamos eufóricos por poder disfrutar una vez por todas este tentador RPG.

Esta vez, el juego transcurre en el año 772 de la fecha espacial y en el año 2859 de nuestro calendario. La apariencia que tiene el juego es totalmente futuro-medieval, una buena combinación de magia y tecnología. La historia empieza por la destrucción de un planeta de la federación de galaxias, que ha sido invadido por una poderosa horda alienígena de origen desconocido. Todo indica que el juego tendrá 4 protagonistas. Los gráficos, como podéis ver, son excelentes, una soberbia utilización de tex-





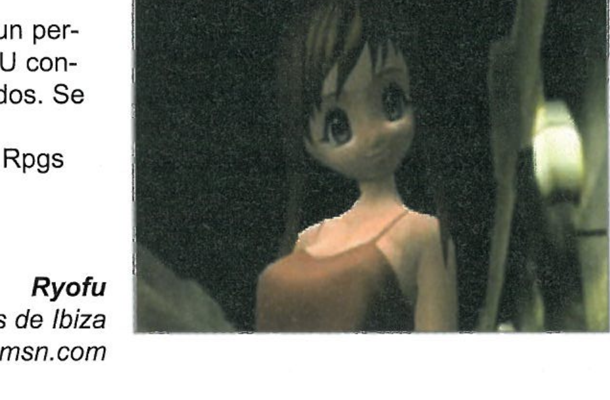


Star Ocean 3



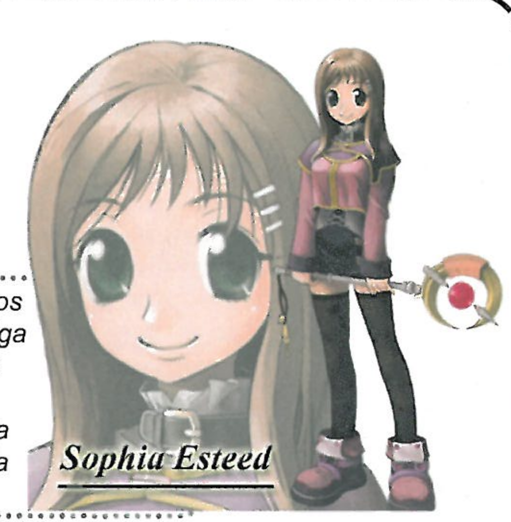
turas que roza la técnica *Cell-Shading*, muy parecido a los del ***Suikoden3***.
El sistema de combate es similar al del ***StarOcean the Second Store***, combates en tiempo real, cargados de dinamismo y espectacularidad, a diferencia del sistema por turnos de los ***Final Fantasy***, en ***StarOcean*** tú controlas a un personaje y el CPU controla el resto de tus aliados. Se podría decir que junto a ***Suikoden3*** son los dos Rpgs más esperados.
\\(^o^)//

Ryofu
y las *Fuerzas Especiales de Ibiza*
denlangrisser@msn.com





Éste es el protagonista del juego, un chavalote de 19 años, estudiante de Mushou Kagaku. (Traducido significa "ciencia creciente")



Una chati de 17 takos que es la mejor amiga de Fate, sus padres trabajan junto a los padres de Fate en la estación orbital de la luna.

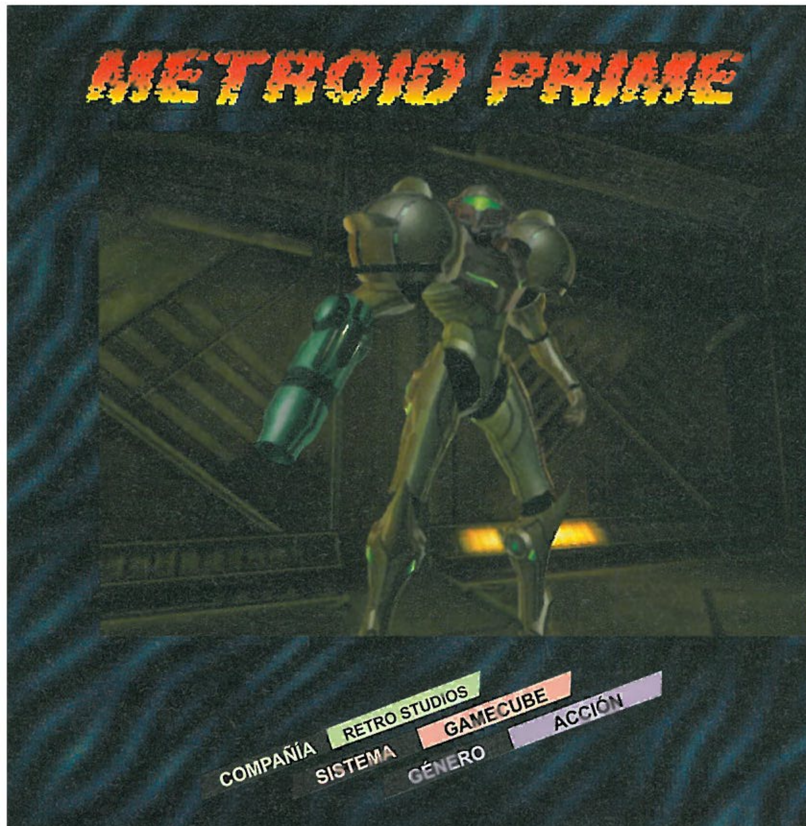


Una joven bailarina de piel morena de origen extraterrestre, que convive en armonía con los humanos.



Este muchachote pertenece a otro sistema solar y tiene una capacidad superior a los humanos.

METROID PRIME





*En el E3 se presentó la primera demo jugable de lo que será **Metroid Prime**, la nueva entrega de las aventuras de Samus Aran, que pasa de ser una aventura de acción 2D a un juego 3D de disparos en primera persona que se aleja en su desarrollo al resto de títulos de ese género.*

COMPAÑÍA: RETRO STUDIOS
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: ACCIÓN

La demo contiene un nivel completo, una enorme estación espacial a la que llega Samus en su nave. En este nivel ya se ha podido comprobar lo bien que están trabajando los artistas de **Retro Studios** bajo la tutela de **Nintendo** para mantener el espíritu y la jugabilidad del juego original. Samus podrá realizar sus clásicos disparos energéticos con carga y disparar los misiles; podremos observar el entorno para apuntar manualmente o seleccionar objetivos, utilizar el gancho de energía para acceder a zonas altas, usar visores especiales y transformarnos en bola para llegar a zonas inaccesibles o soltar bombas. En la transformación pasaremos de la vista de primera persona a una de tercera persona, para poder controlar así, perfectamente, el movimiento de Samus transformada en bola. La acción es una explosiva mezcla de liquidar aliens, plataformas, abrir puertas, resolver puzzles y transformarnos en bola para acceder a nuevas zonas, una auténtica pasada. A nivel técnico, el juego es impresionante, sin duda uno de los mejores de la nueva generación. Los gráficos son coloristas y los escenarios están cargados de detalles.







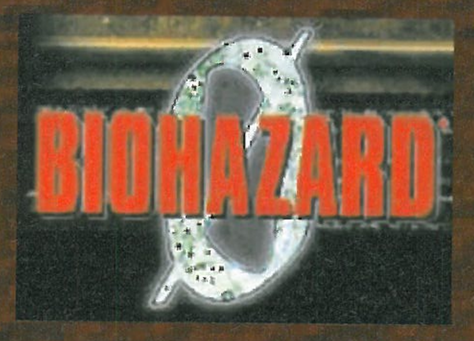


Toda la demo va a unos sólidos de 60 fotogramas por segundo y la ambientación es perfecta. Si el desarrollo sigue por este camino, estaremos ante uno de los mejores juegos de la historia.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

Los efectos gráficos son increíbles



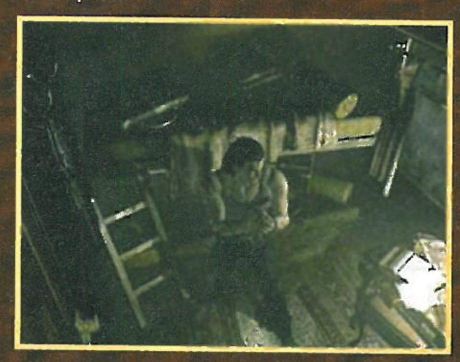




*La última entrega de **Resident Evil** que iba a salir en principio en **Nintendo 64** y se pasó a **Gamecube** saldrá a la venta en el mercado japonés durante el verano y, cronológicamente en la historia de la saga de zombies de **Capcom**, lo podemos colocar como el primer episodio, al que se ha llamado **Resident Evil 0**.*



El personaje principal del juego será una vieja conocida, Rebecca Chambers, miembro de S.T.A.R.S que viaja en tren para investigar la desaparición del equipo Bravo. Durante el viaje conocerá a Billy Cohen, un oficial de la marina condenado a prisión por asesinato. Cuando los zombies invadan el tren, los dos tendrán que trabajar en equipo para detenerlo y como siempre sobrevivir.



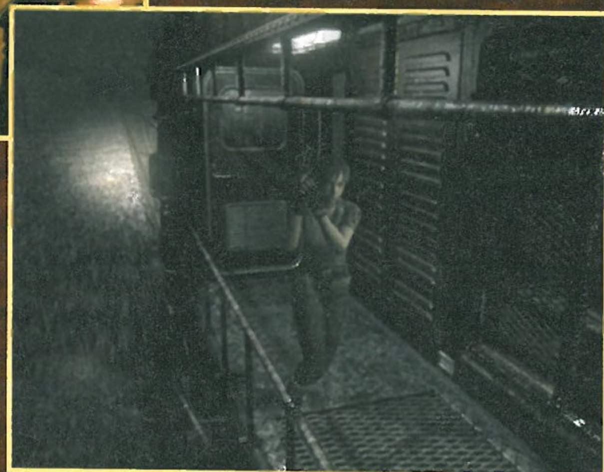
En cuanto al sistema de juego, se incluyen todas las mejoras que tenía la última versión de ***Gamecube*** de ***Resident Evil***, aunque en la demo del E3 no estaban presentes las armas de defensa. Pero a pesar de esto, se han añadido nuevas acciones que pueden ejecutar los personajes. Lo más nuevo de esta versión es la posibilidad de dejar munición u objetos en el lugar que



queramos mediante el menú, permaneciendo siempre en ese lugar, la posibilidad de cambiar de personaje entre Rebecca o Billy durante el juego y si presionamos el botón Z, la máquina controlará al otro personaje que no controlemos, formando de este modo un pequeño escuadrón. Podremos equipar al otro personaje con el arma que queramos y darle, o no, munición a nuestro gusto. También los enemigos han ganado rapidez, siendo los zombies más agresivos de la saga. El engine utilizado para crear el juego es el mismo que el del remake de ***Resident Evil***, lo que significa que la calidad gráfica será excepcional, con lo que se consigue una ambientación impresionante.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es





Crazy Taxi 3





***Crazy Taxi** es uno de los arcades de coches más jugable y divertido que ha sido versionado en las consolas de nueva generación excepto en **XBox**, ahora los usuarios de la consola de **Microsoft** podrán disfrutar de la tercera entrega de la saga en exclusiva.*





A finales de julio los usuarios japoneses podrán disfrutar de la tercera entrega de ***Crazy Taxi***, programado por **Hitmaker**. ***Crazy Taxi 3 High Roller*** incluirá jugosas novedades, como una nueva zona nocturna, Glitter Oasis, basada en las Vegas y 4 nuevos taxistas que serán Angel, Bixbite, Mrs Venus y Zax., pero lo mejor no es esto, sino que **Sega** incluirá, en esta nueva entrega, zonas de la primera y segunda parte del juego y además los 8 taxistas protagonistas de los mismos.

Las zonas de ***Crazy Taxi 1 y 2*** incluidas son West Coast basada en Miami y Small Apple en Nueva York, zona en la que la acción se desarrollará de noche, al contrario que la original y estarán adaptadas a los nuevos movimientos del taxi y la potencia de ***XBox,*** tal y como demuestran los efectos de luces y los reflejos de la carrocería de los vehículos.

También estarán presentes los minijuegos, sin duda una de las opciones más adictivas de los ***Crazy Taxi***, con nuevos retos para los más expertos jugadores.

Esperamos ansiosos la versión definitiva del juego para poder comentarlo. Los usuarios europeos tendremos que esperar seguramente hasta después del verano para poder disfrutarlo: "Nueva York de noche es más peligrosa si circulan los taxistas de Crazy Taxi 3"

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

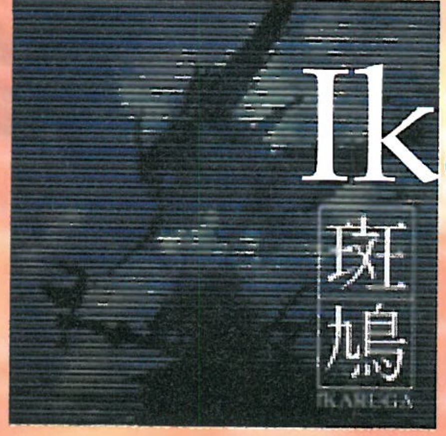








*Estos doce taxistas crearán el caos en las ciudades de **Crazy Taxi 3***



Ikaruga

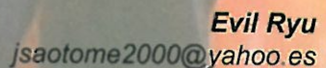
COMPAÑÍA TREASURE
SISTEMA PSX 2 / DC
GÉNERO SHOOT 'N UP

*El nuevo juego de **Treasure** es un ambicioso matamarcianos que recuerda al magnífico **Radiant Silvergun***

El nuevo juego de la compañía japonesa **Treasure** es un matamarcianos que los usuarios japoneses pudieron disfrutar en su versión *arcade* al inicio de este año en Japón. ***Ikaruga*** funciona sobre una placa ***Naomi Gd Rom***. Según la tienda americana especializada en venta de juegos de importación **NCS**, el juego saldrá para inicio del verano en ***Dreamcast*** y posteriormente en ***PlayStation 2***, aunque hay controversias en este aspecto y no se puede asegurar nada.

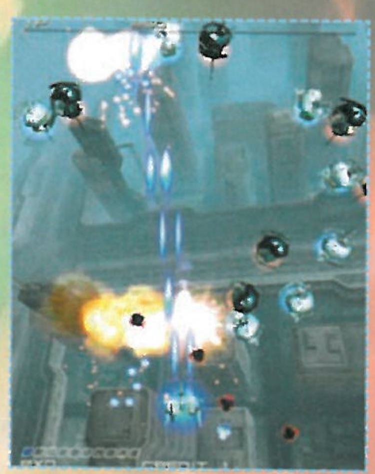
El juego se parece en el aspecto gráfico a ***Radiant Silvergun*** de ***Saturn***, con el que comparte un diseño similar de las naves y escenarios, pero con una calidad gráfica superior que nos ofrece el hardware actual, sino observad los vídeos que incluimos en el CD-ROM, el aspecto del juego es impresionante. Como podréis observar, **Treasure** ha puesto su toque de estrategia en el sistema de disparos, dispondremos de dos colores y según el que usemos afectará al enemigo y a los impactos que nosotros podamos recibir. Sólo cabe esperar que su durabilidad esté a la altura de ***Radiant Silvergun,*** porque así se convertiría, sin duda, en el mejor matamarcianos de todos los tiempos. Como conclusión, sólo se puede decir que de este juego solamente se puede esperar lo mejor, al estar **Treasure** en el proyecto, una pequeña compañía que saca uno o dos juegos al año de una calidad excepcional. Son auténticos artesanos creando juegos de acción

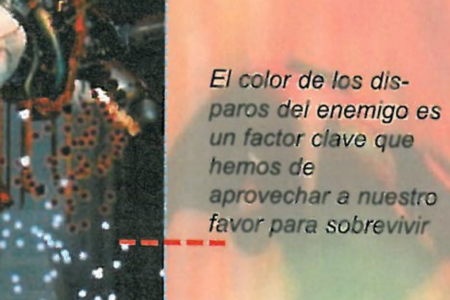




Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

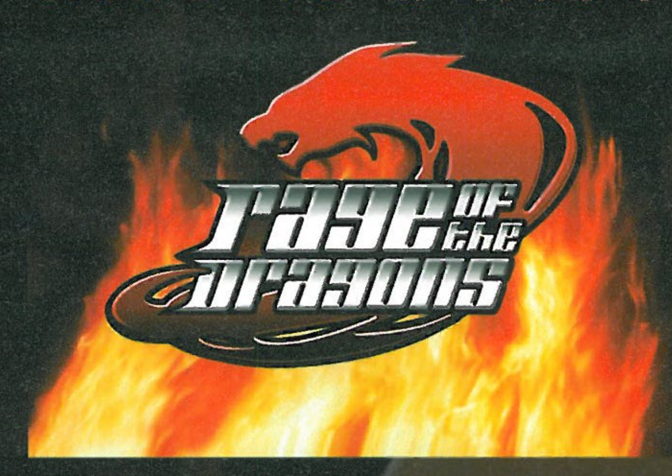






El color de los disparos del enemigo es un factor clave que hemos de aprovechar a nuestro favor para sobrevivir

RAGE OF DRAGONS



*¿Quién dijo que **Neogeo** estaba muerta? Después de satisfacernos con el **Metal Slug4** y el **Kof2001**, de nuevo, un grandioso juego de lucha aparece en esta inmortal consola de 16Bits.*

COMPAÑIA	EVOGA
SISTEMA	NEO GEO
GÉNERO	VS FIGHTING

Snk una de las mejores compañas de videojuegos en 2D, de nuevo nos trae un *Arcade MVS* (*Multi video System*) que nos dará una buena dosis de palanqueo.

Rage of the Dragons es un juego de lucha en *2D* creado por una empresa japonesa llamada **Evoga**. **Snk** ha editado este juego como la nueva apuesta de los *Arcades* en *2D*, pero curiosamente, quién lo diría, este magistral juego es la continuación no oficial del antiguo ***Double Dragon*** de **Snk**. ¿Os acordáis de ese juego de lucha que apareció en recreativa y luego en ***Neogeo*** sobre el año 1993? (este juego fue el que rompió el tradicional sistema de los *Beat´em* de la saga ***Double Dragon***). Y Así es, los hermanos Lee (Jimmy y Billy) atacan de nuevo, aunque en ***Rage of the Dragon*** los apellidos han sido modificados (supongo que es por el problema del *copyright*).



14 será el número total de personajes en ***Rage of the Dragons***, sus nombres son, Billy, Jimmy, Oni, Pupa, Mr. Jones, Lynn, Sonia, Radel, Alice, Annie, Pepe, Cassandra, Elias y Kang, (¬_¬U voy a enviar una carta de protesta a **Snk**, para que cambien los nombres cutres).

En principio, los combates son de 2 contra 2, pero se ha incorporado el *Patner Change Sistem*; este sistema utiliza una barra llamada *Tag Gauge*, una vez llena, podremos cambiar de luchador instantáneamente, también podremos hacer combios combinando los dos luchadores. La innovación llega con el modo *Surrender*. Presionando a los cuatro botones, podremos rendirnos con el primer luchador para dar más vitalidad al segundo. Bueno, y lo demás ya lo comentaremos en los próximos números.

Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com





Super Ghouls 'n Ghosts R

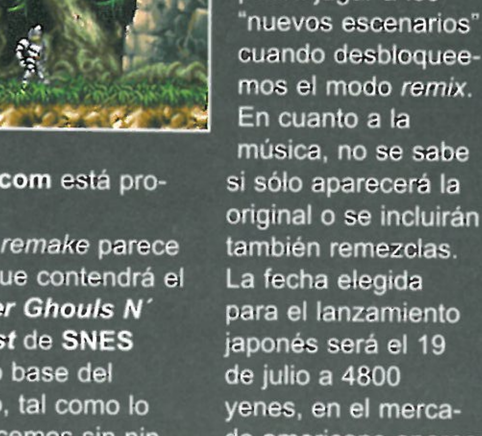




*Hay juegos para los que nunca pasa el tiempo, la saga de **Sir Arthur** que comenzó allá por el año 85 es una de ellas.*



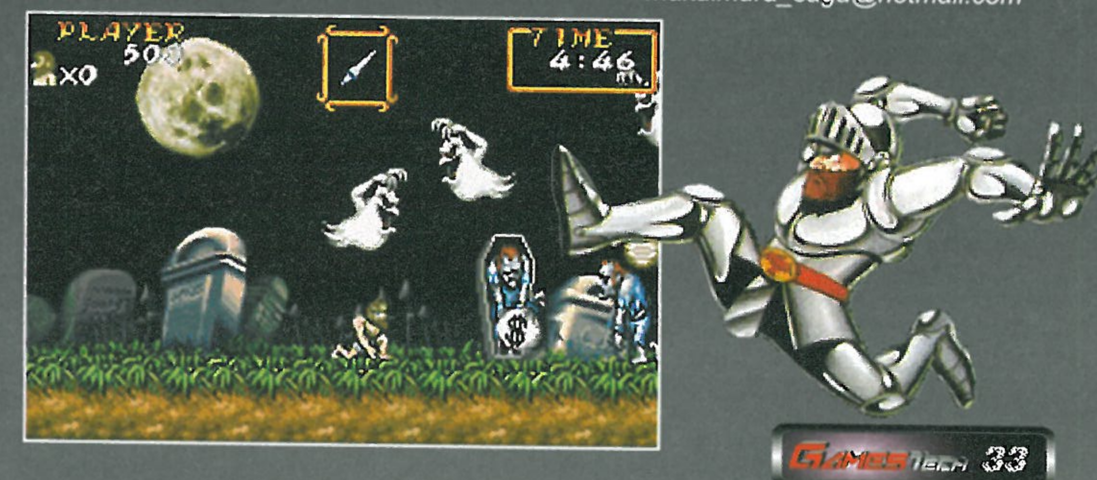
Hay juegos para los que nunca pasa el tiempo, la saga de ***Sir Arthur*** que comenzó allá por el año 85 es una de ellas. Dentro de poco volveremos a disfrutar de ella en cualquier lugar del mundo, gracias al *remake* que **Capcom** está programando para ***GBA***.



Este *remake* parece ser que contendrá el ***Super Ghouls N´ Ghost*** de **SNES** como base del juego, tal como lo conocemos sin ninguna modificación y se incluirán algunos niveles de los juegos predecesores ***Ghost N´ Goblins*** y ***Ghouls N´Ghost,*** pero éstos estarán totalmente rediseñados con un colorido muy bien usado.
En las capturas se puede observar cómo se han rehecho la fase del cementerio, la segunda fase de fuego del ***Ghouls N´Ghos**t*, previo enfrentamiento al cancerbero, y el nuevo look de los dragones. Estos cambios gráficos son una pequeña muestra de que **Capcom** no sólo ha optado por hacer una simple adaptación, aunque para los más "*retro*" se incluirá el original de **SNES** y se podrá jugar a los "nuevos escenarios" cuando desbloqueemos el modo *remix*.
En cuanto a la música, no se sabe si sólo aparecerá la original o se incluirán también remezclas.
La fecha elegida para el lanzamiento japonés será el 19 de julio a 4800 yenes, en el mercado americano aparecerá por el mes de agosto y los sufridos europeos podremos disfrutar de él antes de las navidades, en cuanto nos llegue a la redacción haremos un review a fondo.



Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com



Rockman Zero

ロックマンゼロ
ROCKMANZERO

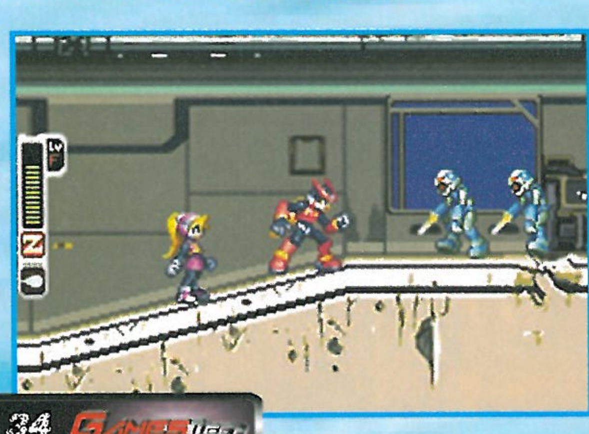


Capcom está dispuesta a ser la compañía que más apoye a GBA. Si bien la mayoría de los juegos que ha desarrollado son conversiones, con algún añadido, ahora le toca el turno a un título totalmente nuevo en el cual Zero es el auténtico protagonista.

Cien años después de que Zero se encerrase voluntariamente en una cápsula de conservación (ver final de Zero en ***Rockman X6***), un grupo de gente, llamado Resistance, sobreviven en una base subterránea, ya que son considerados una amenaza para el gobierno y son llamados con desprecio Los Irregulares. El líder de la Resitance es Ciel, una mujer científico que reanima a Zero cuando se lo encuentra, por casualidad, al intentar escapar de un ataque de los soldados del gobierno.

Ciel puede controlar la energía y no sabe quién es y qué hace en las ruinas de Old City. Zero, al ser reanimado por Ciel, promete ayudarla... De este modo da comienzo este nuevo capítulo. Se rumorea que **Capcom** quiere crear una serie paralela a ***Rockman X*** y llamarla como podéis imaginaros ***Rockman Zero II-III*** etc.

Los gráficos tienen un aspecto impecable, no son muy grandes pero están muy bien detallados y las animaciones las han cuidado mucho,







Rockman Zero



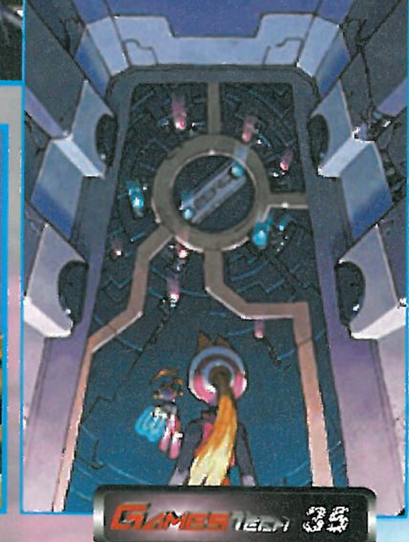
los engendros mecánicos son una delicia y los como siempre 8 final bosses, con sus propios ataques y personalidades, son irresistibles.
El modo de juego es básicamente el mismo de los anteriores, una fase inicial muy corta, donde se cuenta el principio de la historia que da comienzo después que Ciel reanime a Zero, y armado con una simple pistola tenemos que avanzar unas pocas pantallas hasta encontrarnos al primer boss serio, aunque muy fácil de acabar con él, a mitad del combate una forma de vida energética te dará el *z-saber*, una espada que de un leñazo destrozarás al pobre robot transformándolo en chatarra.
Debido a que la **GBA** sólo dispone de dos botones principales, el botón **A** se usa para saltar y el botón **B** para disparar con la pistola, **Capcom** ha diseñado un control muy efectivo con el cual al dejar pulsado **R** y pulsar **B** lo que utilizamos será la espada o el arma asignada.
Al principio es un poco incómodo, pero hay que tener en cuenta que la respuesta del botón **B** con este sistema es más rápida, aunque se ha incluido la opción de elegir otros sistemas como que al pulsar el botón **R** directamente uses la espada; pero como he comentado antes es más lento. El botón **L** sirve para hacer el típico *dash*, aunque también se realiza usando rápidamente dos veces el botón de dirección derecha o izquierda según estés colocado.
En cuanto a la música está muy bien conseguida, al nivel de anteriores entregas y los más fans de la serie sabrán reconocer algunos acordes de temas ya aparecidos en anteriores juegos.



By ***Sir Arthur***
makaimura_saga@hotmail.com

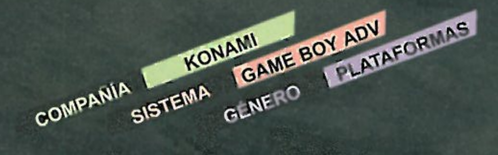








Castlevania : Harmony of Dissonance





***Castlevania White Night Concerto** ya está disponible en el mercado japonés. Dentro de unos meses tendremos la versión PAL, bajo el nombre de **Castlevania Harmony of Dissonance**. Vamos a adelantaros algunos detalles sobre el juego.*



El protagonista principal es Juste Belmont, descendiente de Sypha Belnades, una maga que apareció en ***Castlevania 3***. La historia se desarrolla en 1748, y Juste acudirá en la ayuda de sus dos amigos Maxim Quishin y Liddy Erlanger. Según una entrevista con el productor, será un juego de acción con buenas dosis de RPG como las últimas entregas, pero Drácula no será el principal villano del juego. Por está razón es la primera vez que el juego de **Konami** no llevará el sobrenombre de Drácula, sino el de ***Castlevania***.

En cuanto al sistema de juego además del clásico látigo de cazavampiros al estilo Belmont, podremos equipar otras armas, armaduras y reliquias, que nos otorgarán capacidades especiales que nos permitirán acceder a zonas inaccesibles del castillo. También se ha incluido un nuevo sistema de cartas de tarot, que al combinarlas nos otorgarán distintos poderes tanto de ataque como de defensa y las clásicas armas arrojadizas de la saga ***Castlevania*** (cruces, dagas, hachas, agua bendita, etc..), que esta vez se podrán combinar con 5 libros de magia elemental para conseguir efectos añadidos.

El equipo tras el proyecto quiere mejorar muchos de los aspectos de la anterior entrega para ***Gameboy Advance***, el ***Circle of the Moon***, un genial juego que pecaba de falta de animaciones para el personaje principal y unos gráficos demasiado oscuros que dificultaban su disfrute total en la portátil de **Nintendo**. Estos aspectos están siendo mejorados y se ha dotado al personaje



Castlevania : Harmony of Dissonance

Liddy Erlanger

de muchas más animaciones y un entorno gráfico más trabajado, con escenarios más coloristas y personajes principales y enemigos más detallados. Pero todo este despliegue gráfico tiene un sacrificio que, en este caso y sintiéndolo mucho, es la música del juego, la cual será de calidad inferior a la anterior entrega, pero que estoy seguro que incluirá alguna versión de los clásicos temas de la saga de cazavampiros de **Konami** como *Bloody Tears*.

El productor del juego, **Koji Igarashi,** ha comentado que en ***Castlevania Harmony of Dissonance*** destacará la jugabilidad sobre el apartado técnico y estamos seguros de que lo consiguen, ya que el equipo encargado del desarrollo es el mismo que programó el sensacional ***Castlevania Symphony of the Night*** de ***Playstation***, siendo también el ilustrador del juego **Ayami Kojima**. Por cierto, el proyecto en principio era un juego para ***PlayStation***, pero se cambió a ***Game Boy Advance*** por la naturaleza 2D del juego.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es



La ambientación de esta pantalla es sensacional



Los clásicos esqueletos no pueden faltar a la cita





Maxim Quishin

ARC THE LAD COLLECTION



ARC THE LAD COLLECTION: EL PACK



El pack de ***Arc the Lad*** además de los juegos incluye multitud de regalos: la presentación, con un manual a todo color forrado en cuero negro, un CD especial con el *making off* (cómo se hizo) y una cajita que contiene una funda para tarjeta de memoria ilustrada, figuritas de cartón y fundas con dibujos del juego para los mandos analógicos. Como veis en la foto, además de lo que trae el pack en USA, se han editado guías de ayuda y otros objetos de merchandising que se pueden adquirir aparte. Sin duda muchas compañías tendrían que aprender de **Working Designs**, porque los juegos no son meras conversiones traducidas, se han tenido que currar y repasar el código del juego para añadirle características que no tenía cuando salió originalmente al mercado japonés, como la posibilidad de controlar a los personajes con el mando analógico o la compatibilidad con el Dual Shock.

Por fin y tras años de espera, **Working Designs** ha lanzado al mercado americano ***Arc the Lad Collection***. La espera ha merecido la pena y el juego viene editado en un pack de auténtico lujo. En ***Arc the Lad Collection*** vienen incluidos ***Arc the Lad 1,2*** y ***3***, además de un CD especial ***Arc Arena***, en el que podemos enfrentar a los monstruos capturados por Lieza en ***Arc the Lad 2*** y conseguir objetos secretos, luchar contra otro jugador y lograr la victoria final en el torneo de lucha de monstruos.

EL ANIME DE ARC THE LAD



La serie de animación de ***Arc the Lad*** está basada principalmente en el segundo juego de la serie. Comparte en ciertos aspectos el argumento del juego, pero no es totalmente fiel a la historia original, dejándose a multitud de personajes en el tintero, algo frecuente en este tipo de producciones. En España hemos podido disfrutar de la serie en algunos canales autonómicos y en la televisión privada. ¡Ah!, y ha sido editada en vídeo.

A continuación os voy a explicar lo que contiene el pack, cómo es el estilo de juego de ***Arc the Lad*** y la serie de animación basada en ***Arc the Lad 2***, antes de pasar a las reviews de los tres principales capítulos de la saga. ***Arc the Lad*** es un juego de estrategia al más puro estilo japonés, en el que controlamos a los personajes sobre un mapa al estilo de fichas de ajedrez, moviendo por turnos o a tiempo real. Podemos atacar de dos modos, con ataques físicos de larga y corta distancia y con ataques mágicos devastadores. Este tipo de juego no es muy popular en nuestro país y podemos nombrar como precedentes la saga ***Shining Force*** de **Sega** en ***Megadrive*** y Saturn, los ***Vandal Hearts*** de **Konami** para ***PlayStation*** y el más reciente y fantástico ***Advanced Wars*** de ***Game Boy Advance***.

Arc the Lad

Comenzamos esta extensa review con el primer capítulo de la saga, que es más bien una introducción a la historia que se desencadenará en el segundo episodio de la saga.

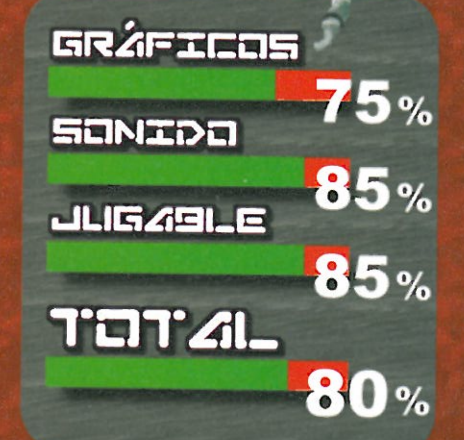
Working Designs
G-Craft

SISTEMA	PLAYSTATION
VERSIÓN	AMERICANA
PLAYERS	1
GÉNERO	RPG / SLG
DURACIÓN	10 / 20 HORAS

El primer ***Arc the Lad*** nos pone en la piel del joven Arc, que busca 10 años después y tras un duro entrenamiento a su padre Yoshua, el cual desapareció durante una misteriosa tormenta. En la búsqueda del destino de su padre y el suyo, Arc se encontrará con 6 personajes que están directamente relacionados con su destino: Kukuru, Poco, Gogen, Tosh, Chongara e Iga. Junto a ellos, y viajando en la Silver Noah, descubrirá su noble origen, buscará la ayuda del poder de los espíritus elementales y luchará contra la maldad del ministro Andel, que usurpará el trono del reino de su tío para lograr el poder del arca de los espíritus bajo la influencia de un poder maléfico superior.

Arc the Lad es un juego de estrategia al más puro estilo japonés que destaca por su sencillez. Está completamente realizado en 2D,





con gráficos bastante simples, cosa que se puede pasar por alto si tenemos en cuenta que salió al mercado nipón al inicio de la vida de ***Playstation.*** Podremos usar *items* de ayuda en las batallas y equiparnos con hasta cuatro accesorios especiales que mejoran los atributos del personaje. El sistema de juego es muy intuitivo y te haces con el control rápidamente. El desarrollo es bastante lineal, aunque te puedes desligar de la historia principal y conseguir objetos secretos en la Torre Prohibida, el Coliseum y el dojo de Iga. Por último destacar la música del juego, muy pegadiza, destacando sobre el resto la música de la intro, que también se utilizó para el *openning* del *anime*, una soberbia pieza musical orquestada.





Gogen es un especialista en ataques mágicos

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es



Las intros de Arc the Lad se han quedado muy anticuadas

Arc the Lad 2

***Arc the Lad 2** continúa las aventuras de Arc introduciendo a un nuevo personaje principal : Elc.*

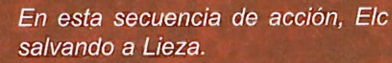


La segunda entrega nos presenta como personaje principal a Elc, el último de los Pyrenianos, una antigua tribu que tiene la habilidad de invocar y manipular las llamas. Mataron a todos los habitantes de su pueblo y a él se lo llevaron por sus intensos poderes a la Casa Blanca, donde se realizan todo tipo de experimentos con niños superdotados. Logró escapar y convertirse en un cazador de recompensas gracias a su compañero Shu, que lo entrenó para la batalla. Durante una misión conoce por accidente a Lieza, que tiene el poder de controlar a los monstruos. Elc comenzará a desvelar los secretos de su terrible pasado en el que cree que la nave de Arc, la Silver Noah, fue la responsable de la destrucción de su pueblo. Durante la aventura aparecerán nuevos personajes y se culminará una historia épica que se quedaba a medias tras el primer juego. En cuanto al sistema de juego encontraremos multitud de novedades. Para empezar podremos equiparnos con distintos tipos de armas y armaduras, que podremos mejorar en herrerías o combinar para conseguir mejores objetos. También podremos comprar *items* de ayuda y equipar accesorios para mejorar los atributos de los personajes. El juego tiene un sabor más RPG, no centrándose en la estrategia pura y dura, resultando menos lineal. Otra novedad es la *Hunter Guild*, al estilo de ***Phantasy Star 4***, podremos aceptar trabajos para obtener recompensas a cambio. Por último podremos añadir atributos especiales a personajes y monstruos usados por Lieza gracias a la Madre Claire o conseguir puntos de experiencia extras con la habilidad de dividirlos de Diebeck en la máquina de dividir del laboratorio de Vilmer. Si hemos guardado la partida finalizada del primer capítulo, cuando encontremos a los antiguos personajes mantendrán su nivel y magias adquiridos, un detallazo de agradecer y que nos enganchará aún más en el argumento cada vez más complejo del juego.



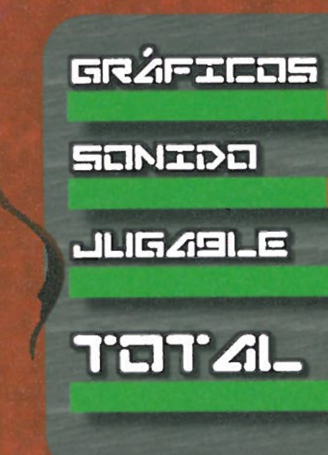


La pantalla de mapa está muy mejorada respecto a la primera entrega



En esta secuencia de acción, Elc salvando a Lieza.





Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

GRÁFICOS	85%
SONIDO	85%
JUGABLE	95%
TOTAL	92%

Arc the Lad 3

Después de los dos anteriores **Arc the Lad**, considerados RPGs de culto, la tercera entrega no podía faltar en la colección, y seguramente éste sea la que tiene mejor aspecto técnico de la saga.









Como ya sabéis, ***Arc the Lad*** es un *RPG/SLG*, que proporciona un gran nivel de adicción y jugabilidad, y en esta tercera entrega tanto el aspecto gráfico como el de sonido fueron mejorados considerablemente, el entorno y los escenarios se pasaron a *3D*. La inserción de espectaculares *FMVs* de alta calidad hizo que el juego tuviese una mejor impresión gráfica, además de una banda sonora muy pegadiza y la mejora de los sonidos y voces. Todo esto hace que el juego sea una verdadera joya de los *32Bits*, pero sin embargo el sistema del juego también fue modificado, eso hizo que muchos seguidores leales de las partes anteriores se sintieran un poco decepcionados; por ejemplo el sistema de obtener los objetos ya se fue, en el ***Arc the Lad 3*** los ítems y las armas los fabricamos nosotros mismos.

Los combates también tuvieron cambios, el campo de batalla es más pequeño que los anteriores y, por lo tanto, el número de miembros del equipo que llevaremos se ha reducido a cuatro personajes, esto hace que las luchas sean más rápidas y menos monótonas, pero lo más llamativo quizás sea su nuevo sistema de conjuros utilizando unas cartas mágicas, que nos deslumbrarán la pantalla de ataques especiales y magia sin parar. Aquí concluimos la saga, si has jugado a los anteriores ***Arc*** entonces puede que te disguste esta tercera parte por los cambios que ha sufrido; eso sí, no dudéis, ***Arc the Lad 3*** sigue siendo un juegazo.

En el último ***Arc****, el protagonista se llama Alec, un chico con un gran sentido aventurero y peligroso.*

Las fuerzas especiales de Ibiza y **Ryofu**
denlangrisser@msn.com



GRÁFICOS	79%
SONIDO	82%
JUGABLE	80%
TOTAL	83%

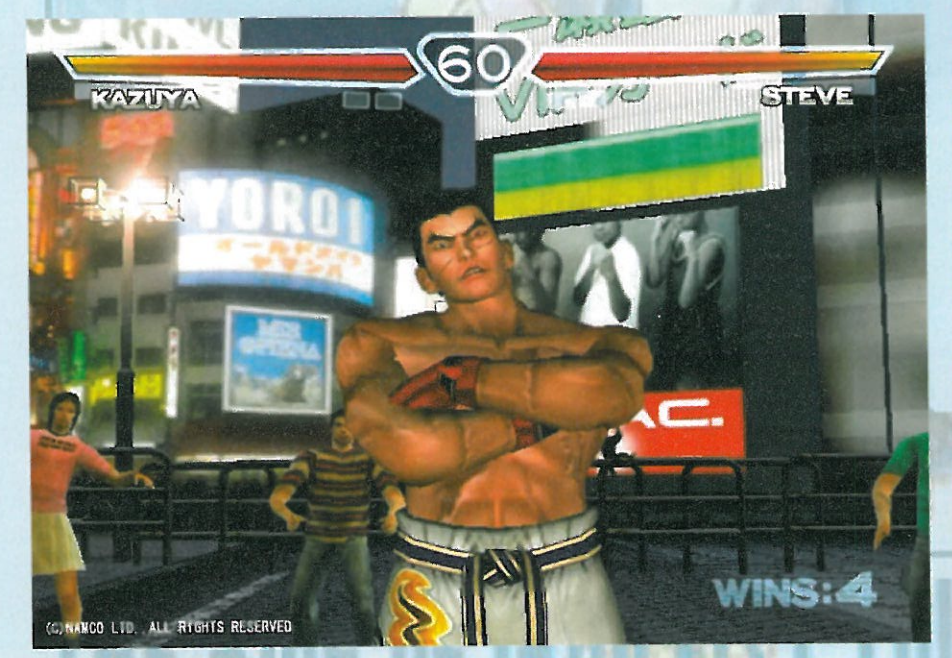






***Namco** no quiere perder el mercado de los juegos de lucha en 3D, y de nuevo nos brinda un nuevo **Tekken**, preparado para arrasar con todo.*

Por fin en nuestras manos hemos sentido la cuarta entrega del quizás rey de los juegos de lucha en *3D*, el esperado ***Tekken4***.
Nuestra primera impresión fueron sus enormes cambios en los gráficos y la fluidez de los movimientos, con unas texturas realmente bien detalladas, incluso se puede apreciar la gesticulación de los músculos. Después tendremos jugosas novedades como la aparición de cuatro personajes nuevos: Steve, un ágil boxeador, Madruk un bestia en la lucha libre, Christie, una atractiva capoerista y Combot, un robot que copia las técnicas de los demás (vamos, otro Mokujin). 19 será el número total de personajes a elegir.
Algunos personajes tradicionales han tenido un cambio radical, como **Paul** que ahora tiene el pelo suelto (es un desgraciado que no tiene dinero ni para la gomina, pero sigue siendo el más rastrero del juego XD), el Yoshimitsu de nuevo desfila con su nuevo Look (aunque antes era más guapetón (^o^U)//) pero el más cambiado es sin duda Jin Kazama, tanto de vestuario como de movimientos, sus técnicas se han renovado totalmente, te quedarás extrañado por su nueva jugabilidad. Otra de las novedades es que podremos empujar a nuestros contrincantes











contra el público o incluso contra la pared y así encerrarlos contra la esquina y hacer combos esquineros.

En ***Tekken4*** tendremos los siguientes modos de juego: Arcade, Team battle, Plactice, Vs, Time Atack, Survival, Theater y Tekken Force, este último es un divertido modo de juego estilo puro y duro de un *Beat´em Up* (Tipo ***FinalFight,*** uno contra un montón) que ya se vio en el ***Tekken3***.



La música sigue las pautas de los demás ***Tekken***, una rigurosa banda sonora que combina a la perfección con la atmósfera.

En cuanto a los escenarios, ahora son totalmente en *3D*, y algunos de ellos están dotados de detalles, sin embargo, en otros escasean los objetos y decorados.

Lo menos destacado del juego son sus finales, ya que no son *FMVs,* sino generados en tiempo real por la consola, y la verdad es que deja mucho que desear por lo simples que son.

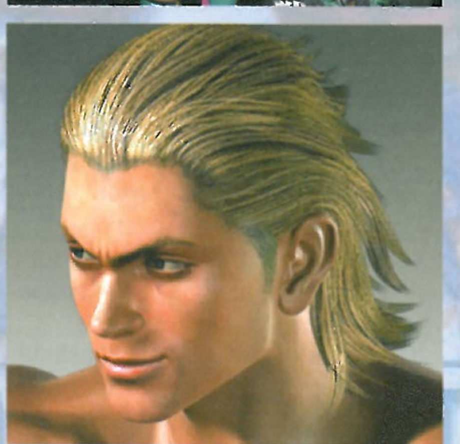
La verdad es que la noticia de que posiblemente **Namco** haga una conversión *Pal* a *60Hz* nos alegra a todos y, ¡esperemos que se cumpla!

En fin, los amantes de la lucha en *3D*, verán un juego muy correcto y lleno de jugabilidad como todos los **Tekkens**, ahora sólo tenemos que sentarnos y esperar a ver cuándo aparece en nuestras tierras.

Mago Panoli, Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza













GRÁFICOS 87%
SONIDO 82%
JUGABLE 86%
TOTAL 85%

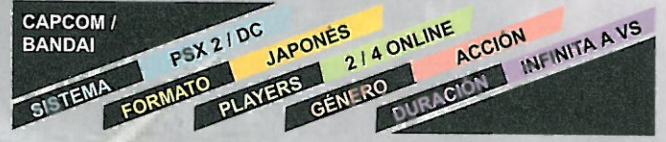


THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT

MS GUNDAM E.F.F. VS ZEON







*Los juegos de **Gundam** siempre han tenido muy buena acogida en Japón, aun cuando la calidad general de éstos deja bastante que desear. Esta vez **Capcom** ha sido la productora del juego, y eso significa un mínimo de calidad.*

By Real Yagami

Mobile Suit Gundam: Federation VS Zeon tiene el privilegio de ser el primer juego de **Capcom** basado en la mejor saga de mechas (esperemos que no sea el último). El juego vio la luz durante el verano pasado en versión arcade, y posteriormente hizo un remake de ésta: *DX*.
Ambientado en la Guerra de un Año ("*The One Year War*", para los puristas), podremos elegir entre dos bandos: La Federación Terrestre o el principado de Zeon, una colonia lejos de nuestro planeta.
Se trata de un juego al estilo ***Virtual On*** de **Sega**, o ***Real Robots Final Atack*** de **Banpresto**, con la diferencia que las batallas serán de 2 VS 2.
Controlando a nuestro *MS* (*Mobile Suit*) y con la ayuda de un compañero (controlado por la CPU o por otra persona) debemos destruir tantos *MS* enemigos como energía tenga el contrario. Si nos destruyen un *MS*, apareceremos con otro igual que el anterior, restándose el valor que tenga de la barra de energía. Cada mecha tiene unas características determinadas, siendo los mejores más costosos de cara al consumo de barra. Así por ejemplo, si nos destruyen un RX-78 estaremos prácticamente eliminados, mientras que si perdemos un Zaku tendremos para unos dos más. También hay que tener en cuenta que nuestro compañero comparte la barra de energía con nosotros, no se puede jugar solo, por lo que más de una vez nos veremos incapaces de ganar por la torpeza ajena.
El detalle gráfico no es nada del otro mundo, aunque la perfección con que están recreados los mechas es lo mejor visto hasta la fecha en un juego. El motor gráfico es bastante potente, permitiendo que todo se mueva con fluidez.
Tenemos en el aspecto sonoro un gran aliciente para los fans. Además de escuchar las populares y míticas melodías del anime, también podrán deleitarse con algunas de las más famosas canciones mientras juegan.
El control es simple pero soberbio, con cuatro botones podremos disparar, atacar, saltar y cambiar de objetivo. Estaremos enganchados al juego durante horas.

GRÁFICOS	87 %
SONIDO	92 %
JUGABLE	96 %
TOTAL	92 %

MS GUNDAM E.F.F. VS ZEON

Bien por esta colaboración entre **Bandai** y **Capcom**, esperemos que siga este acuerdo por mucho tiempo.

Centrándonos en las versiones para consola, por un lado tenemos la aparecida para ***PSX2*** en diciembre de 2001, y por otro la adaptación para ***Dreamcast*** con fecha de abril de este año.

PlayStation 2

A pesar de haber salido cuatro meses antes que la versión ***Dreamcast***, sin duda ha sido más agraciada que esta última. Es la conversión de *DX*, el remake de la primera recreativa. Las principales diferencias son las siguientes: Los escenarios tienen más detalles en el decorado, como pueden ser los árboles y las torretas. El efecto *blur* que observamos al estar en el agua está muy logrado. Al acabar un cargador, veremos cómo nuestro *MS* lo cambia por otro. Dos jugadores simultáneamente mediante *split screen*, sin necesidad de Internet. Modo misión, en el que tendremos que ir superando misiones para ir alcanzando mejores armas y mechas. Cerca de 70 escenarios diferentes. Posee una intro más completa.

Como aspecto negativo, tenemos el famoso "efecto sierra" de ***Playstation 2*** en los polígonos, por lo que a primera vista el de ***Dreamcast*** llama más la atención. Además, sufre de alguna que otra ralentización cuando hay mucho movimiento en pantalla.

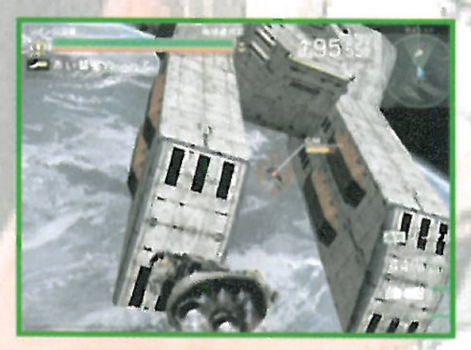
A estas alturas ya estará a la venta en USA, por lo que es más que probable que tengamos versión *PAL*.







Dreamcast





Como principal diferencia, trae la versión normal y la *DX*, cada una en un *GD Rom* distinto. Al ser conversión directa de la placa **Naomi** no pierde en detalle gráfico ni en velocidad.

Lo peor: la falta del modo de dos jugadores a pantalla partida visto en ***PSX2***. Recomendado únicamente para coleccionistas o puristas del arcade.



En la versión DX podemos encontrar más mechas por parte de la Federación.





SPACE CHANNEL 5 - PART 2







Ulala, la reportera más sexy de la galaxia regresa a una nueva aventura donde todo es igual que antes, pero con algunas mejoras substanciales que hacen que este juego sea superior al título original.







Entre las novedades más destacables se encuentra que en esta segunda parte se ha incluido un modo de 2 jugadores, en el cual el jugador del *pad 1* se encarga de las direcciones y el jugador número 2 de usar el *láser* para acabar con los enemigos (y el que usamos para rescatar a las víctimas), este modo de juego incluye canciones del primer ***Space Channel 5***.

Sega ha incluido una especie de modo de entrenamiento llamado *Ulala Dancing Show Mode*, en el cual al acertar una cantidad de movimientos, conseguirás coleccionar *Morolians*, pero si fallas volverás al principio de todo; también incluye canciones anteriores, en este modo también puede participar un segundo jugador como en el anterior que he comentado.

Las músicas incluidas tienen un ritmo muy pegadizo, la verdad es que son muy parecidas a la anterior

SPACE CHANNEL 5 - PART 2







entrega, incluso se han incluido algunas con *karaoke*. Es una delicia ver cómo el enemigo se hace un *solo* y Ulala y sus compañeros han de responder de una manera diferente, hasta salen las típicas letras que se van rellenado al compás de la música. En el tema gráfico también se han incluido novedades. En el juego anterior los fondos eran vídeos y los personajes poligonales se desplazaban por él, en esta continuación los fondos están realizados en 3D aunque siguen siendo gráficos *retro-futuristas* ¿cómo se entiende eso?. Los colores contienen los mismos tonos chillones de antes y los diseños de los personajes son realmente cachondos y algunos hasta ridículos como los robots que aparecen durante el primer nivel; se han incluido unos nuevos pasos de baile, sobre todo los que se marca Ulala. Vuelven también los viejos conocidos: Pudding, Jaguar, y el Gran Space Michael.

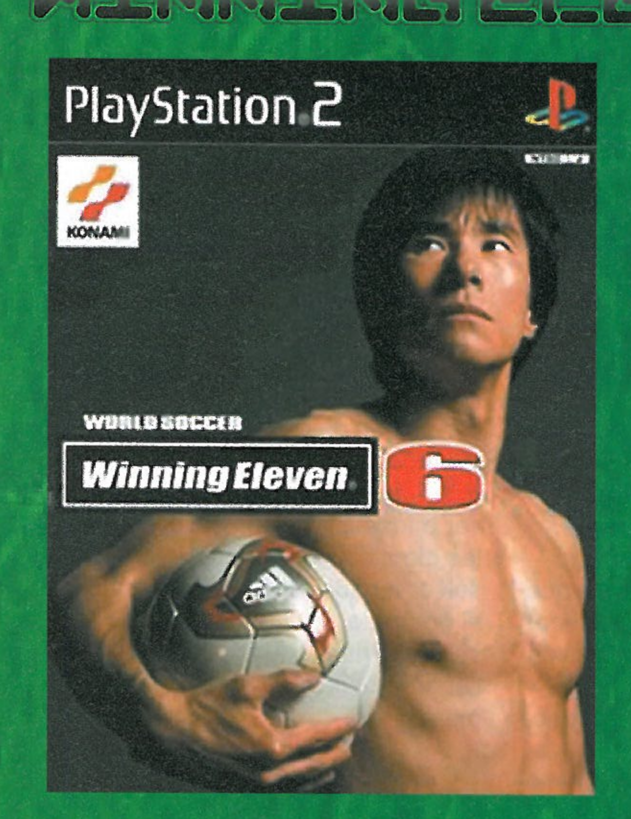
Un nuevo movimiento se ha creado para esta continuación, algunos duelos en lugar de un *"shoot"* o sea un *chu* (ya que los japoneses tienen esa pronunciación), se usará un *"shoooooooot"*, es decir, habrá que dejar pulsado el botón *X* durante un periodo de tiempo más largo de lo normal, esto se aplica también a las 4 direcciones y al botón de "*Hey*", botón *O*, que sirve para salvar a los hipnotizados. En los duelos directos, en los que no hay que salvar a nadie, también usaremos el botón de *Shoot* y *Hey* para seguir el ritmo.

Un gran título si te encantó la primera parte.

Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com



GRÁFICOS	85%
SONIDO	90%
JUGABLE	85%
TOTAL	89%





***Konami** lo ha vuelto a hacer, ha conseguido programar el mejor juego de fútbol de los últimos tiempos, como decía **Boskov...** "fútbol es fútbol" y esto es un peazo de juego de los que hacen afición.*



Tan sólo cargar el juego, la música de **Queen** empieza a sonar, en concreto alucinaremos con la intro que **Konami** se ha sacado de la manga, a ritmo de *We will rock you*, verás unas secuencias de imágenes fijas y, a continuación, una intro CG que te quitará el hipo.
Tendrás para elegir 56 selecciones para currarte el mundial en casa,; pero debido a que **EA Sports** tiene los derechos de los mundiales, **Konami** no puede usar el nombre oficial, pero eso no ha hecho que no pudiese adquirir los nombre verdaderos de los futbolistas tales como **Rivaldo**, **Raúl**, **Morientes**, **Owen**, **Robeto Carlos...**
Los modos de juegos son muy variados entre sí: partido amistoso entre selecciones, all stars, clubes, tanda de penalties, copa del mundo, master league, training y edit mode.
Gráficamente tiene una calidad altísima: jugadores bien modelados, cada uno con sus características (se puede diferenciar a **Zidane**, **Roberto Carlos**, **Davids**, Etc), se han creado varios terrenos de juegos con tapices al estilo de rombos, círculos, algunos impecables, otros pelados con barro...
En cuanto a la ambientación, los diferentes sonidos están muy bien conseguidos y puedes distinguir cómo las aficiones cantan para animar a sus equipos (por ejemplo, con el tema *Go West* los holandeses animan a su equipo).
Y ahora entramos en materia, este nuevo título destaca por el cambio que ha sufrido en cuanto al desarrollo, los partidos son mucho más rápidos, al principio desconcierta un poco pero después te das cuenta que es la velocidad justa, es muy difícil marcar un gol si nunca has probado un juego de esta saga, en





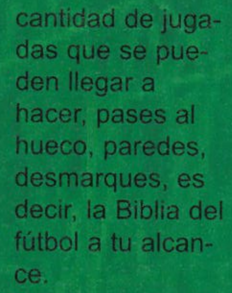








contra de otros juegos más artificiales como la saga ***FIFA*** que no es raro acabar con 15-0, ¡¡¡igualito que en la realidad!!!!
Es increíble la



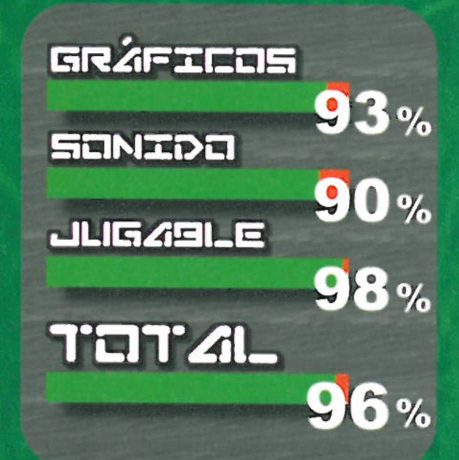
cantidad de jugadas que se pueden llegar a hacer, pases al hueco, paredes, desmarques, es decir, la Biblia del fútbol a tu alcance.
Aunque sea una obra maestra, también tiene algunos fallos que esperamos que en la versión **PAL** retoquen, el juego sufre algunas ralentizaciones en momentos puntuales cuando hay acumulación de jugadores en poco terreno de juego como en los córners, aunque como he dicho antes, casi ni importa, ya que es menos de un segundo.
En resumen, un peazo de título; si te gusta realmente el fútbol este juego será tu preferido por mucho tiempo, hasta que salga el ***Winning Eleven 7.***



*En la imagen, el plantel de equipos disponibles. Nada que no hayamos visto en un anterior **Winning Eleven**.*

Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com

GRÁFICOS 93 %
SONIDO 90 %
JUGABLE 98 %
TOTAL 96 %







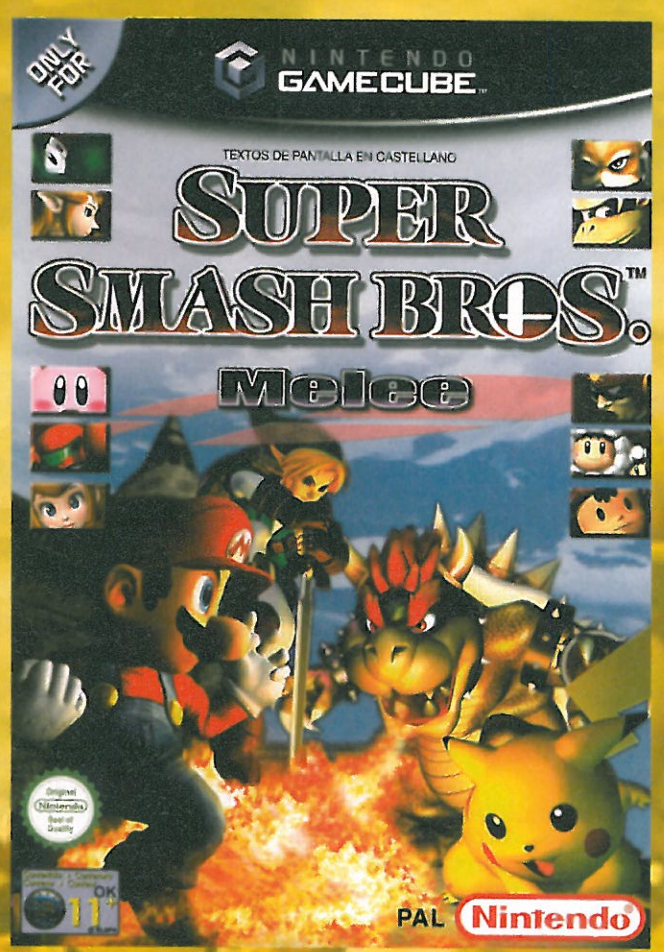




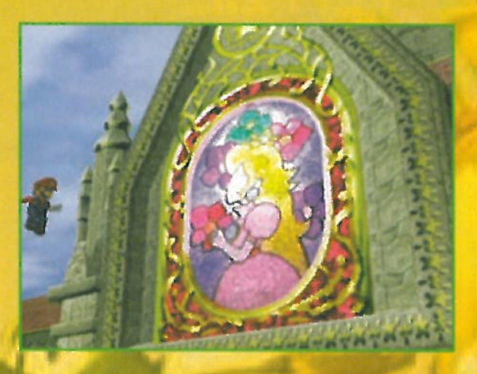
SMASH BROS MELEE







Super Smash Bros Melee** no es un juego de lucha corriente, no busca la técnica o la precisión como los clásicos juegos de lucha 2D o 3D, sino la diversión pura y dura, en frenéticos y alocados combates multijugador en los que enfrentaremos a las estrellas de los juegos de **Nintendo.



Esta secuela del juego de ***Nintendo 64*** amplía notablemente el número de personajes, pasando de 12 personajes que tenía la primera entrega a 25 (con 11 de ellos secretos). Entre los personajes nuevos podremos escoger a Ganondorf, el principal enemigo de Link en sus aventuras y la Princesa Marte de ***Fireemblem***.



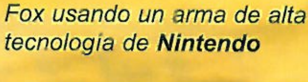


Pero no sólo los personajes son las principales novedades, se han añadido nuevos movimientos e infinidad de modos de juego. En este último apartado encontraremos las novedades más sobresalientes, como el nuevo modo aventura, en el que tendremos que pasar fases temáticas basadas en los más famosos títulos de **Nintendo,** o el modo evento, en el que tendremos que superar combates predeterminados en forma de misiones tan curiosas como un combate Pokémon contra Pikachu o un enfrentamiento All Star contra todos los personajes de la saga ***Super Mario Bros***. También tendremos un modo de pruebas, como acertar todas las dianas o baseball, el modo multiju-






En el modo aventura, como veis, hay una fase plataformera al estilo **Super Mario Bros**


Fox usando un arma de alta tecnología de **Nintendo**




Bowser:"Apartad bufones, las monedas son mias"







gador en el que podremos crear multitud de batallas con situaciones totalmente diferentes y el clásico training, para mejorar nuestras habilidades.

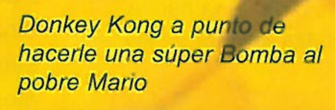
A nivel técnico habría que destacar el perfecto modelado y animación de los personajes y algunos escenarios, todos ellos basados en juegos de **Nintendo**, realmente impresionantes, como el de la cabaña de Donkey Kong, lleno de vida y detalles. El aspecto musical es uno de los puntos más fuertes, con temas mejorados de las antiguas glorias de la compañía japonesa.

No hay que olvidarse del sistema de trofeos que iremos coleccionando, es una auténtica biblioteca de videojuegos **Nintendo.** Los trofeos se podrán conseguir al recogerlos en el modo aventura, en fases de bonus, completando ciertos modos o en la lotería con las monedas que consigamos.

Por último, hay que destacar que con SSBM tendremos juego para semanas, si quieres sacar todos los personajes secretos, escenarios y todo tipo de sorpresas que contiene.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

GRÁFICOS 91 %
SONIDO 96 %
JUGABLE 90 %
TOTAL 92 %


Donkey Kong a punto de hacerle una súper Bomba al pobre Mario


El paraguas no sólo sirve para la lluvia




Samus prepara el cañón, que se preparen sus rivales



SUPER ROBOT WARS R

*Ya tenemos aquí otra entrega de la saga **Super Robot Wars**, preparad vuestras **GBA's** para acoger el mejor juego de mechas, hasta la fecha, en portátiles.*

Una jugabilidad increíble, melodías de las series de *mechas* más famosas, y unos diseños más que simpáticos, son el estandarte de toda la saga ***Super Robot Wars***. **Banpresto** vuelve a la carga con ***Super Wars R*** (Reversal), la que podría ser llamada continuación de ***SRW A*** (Advanced). Tenemos una vez más un súper adictivo *SLG*, batallas por turnos, donde controlaremos a los *mechas* más famosos de Japón. En el aspecto gráfico no notaremos demasiada mejoría con respecto a la anterior entrega, tan sólo algunos efectos nuevos en los disparos y unos escasos frames extra de animación en algunos personajes. El sonido, en la línea habitual, melodías extraídas de la serie del *mecha* correspondiente, son una genialidad que nunca te cansarás de escuchar.

Podremos seguir ejecutando ataques combinados entre miembros de una misma serie, o de series relacionadas, como por ejemplo las de **Go Nagai** (***Mazinger Z***, ***Great Mazinger***...). Como siempre, también

HISTORIA

Después de la guerra, la humanidad vuelve a unirse bajo el estandarte de la federación. Pero esta calma no durará mucho, los Zeon vuelven a reagruparse lentamente. Mientras tanto, una nueva y desconocida amenaza acecha en las sombras.

"Tohou Fuhai no saishu ougi!! Seikya!! Tenkyouken!!!!" El enemigo que pruebe esto sufrirá como nunca.

SUPER ROBOT WARS R



"Power for you" Tifa Adil activando el Satellite Cannon de GX-9900.

disponemos de la opción de aumentar la capacidad de las máquinas con el dinero que ganemos, para así hacer frente a las cada vez más difíciles misiones. Si somos hábiles reclutando pilotos entre las filas enemigas y consiguiendo nuevos *mechas*, tendremos menos problemas en las últimas fases (¡qué bien me fueron Tohou Fuhai con su Master Gundam en ***SRW A!***).



Neo Getta Robot a punto de atacar.

SERIES EN SRW R

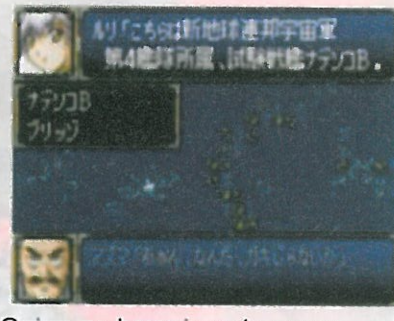
MS Zeta Gundam
MS Gundam ZZ
MS Gundam Char's Counter-attack
MF G Gundam
NMR Gundam W: Endless Waltz
AW Gundam X
Daitarn 3
Muteki Chojin Zanbot 3
Gear Dendoh
Mazinger Z
Great Mazinger
UFO Robot Grendizer
Shin Getta Robot vs Neo Getta Robot
Martian Successor Nadesico
Martian Successor Nadesico OVA
Personajes originales de Banpresto

En cuanto a las series disponibles, ***Daimos***, ***Dragonar***, ***Getta Robot***, ***Getta Robot G***, ***Gundam 0079*** y ***08th MS Team*** nos abandonan, para dar paso a ***Gear Dendoh***, ***Neo Getta Robot***, ***After War Gundam X*** y la OVA de **Nadesico**.



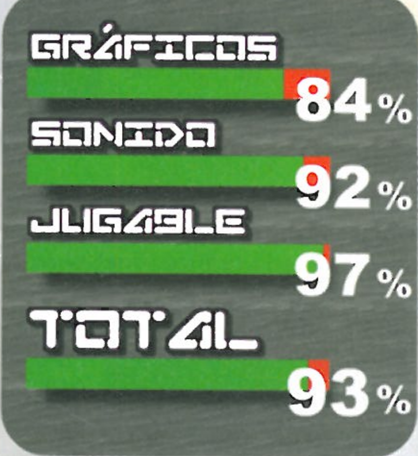






Quien no haya jugado nunca a ninguna entrega, no podrá calcular lo tremendamente adictivas que pueden llegar a ser. Y es que si hay algún juego capaz de desbancar de las listas japonesas a los grandes de **Square**, **Capcom** o **Konami**, ése es un ***Super Robot Wars***.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com





Podemos salvar la partida en cualquier momento.

JADE COCOON 2












Si eres un fan de Studio Gibli estás de suerte, Genki nos trae la secuela del juego de PSX que nos cautivó por sus atractivos diseños estilo Anime.

Hace unos cuantos veranos la compañía japonesa **Genki** nos sorprendió con la primera parte de este "***Tamamayu Monogatari***" (arf, arf, me ha salido ¬_¬U); dicho juego poseía unos gráficos que explotaban considerablemente el potencial de nuestra queridísima ***Playstation*** con una banda sonora de lujo y una excelente apartado gráfico. Tras el éxito obtenido en Japón de la primera entrega, **Genki** arranca esta segunda parte para ***PS2*** sin tener unos gráficos de asombro ni FMVs de lujo como otros RPGs vistos en ***PS2***, pero sin embargo, cuenta con un renovado apartado de diseño totalmente en *3D* y una pequeña utilización del *Cell shading* que se combinan a la perfección. El sistema de lucha es similar a su antecesor, para obtener la victoria todo dependerá de cómo desarrollemos nuestras bestias (Vamos, a lo Pockemon).









La música es del mismo compositor de la primera entrega, **Kimitaka Matsumae**, así que la calidad está asegurada.

GRÁFICOS	82%
SONIDO	80%
JUGABLE	82%
TOTAL	85%

Katsuya Kondou, miembro del **Studio Gibli**, diseñador y director de increíbles Animes como ***La Pricesa Mononoke***, ***Laputa*** o ***Totoro***, ha sido el creador de los geniales personajes de este juego. Tendremos como protagonista a **Kahu** un chico que quiere llegar a ser un Cocoon Master, y tiene como compañera a **Nico**, una hada que no sé si es una bendición o una maldición tenerla cerca.

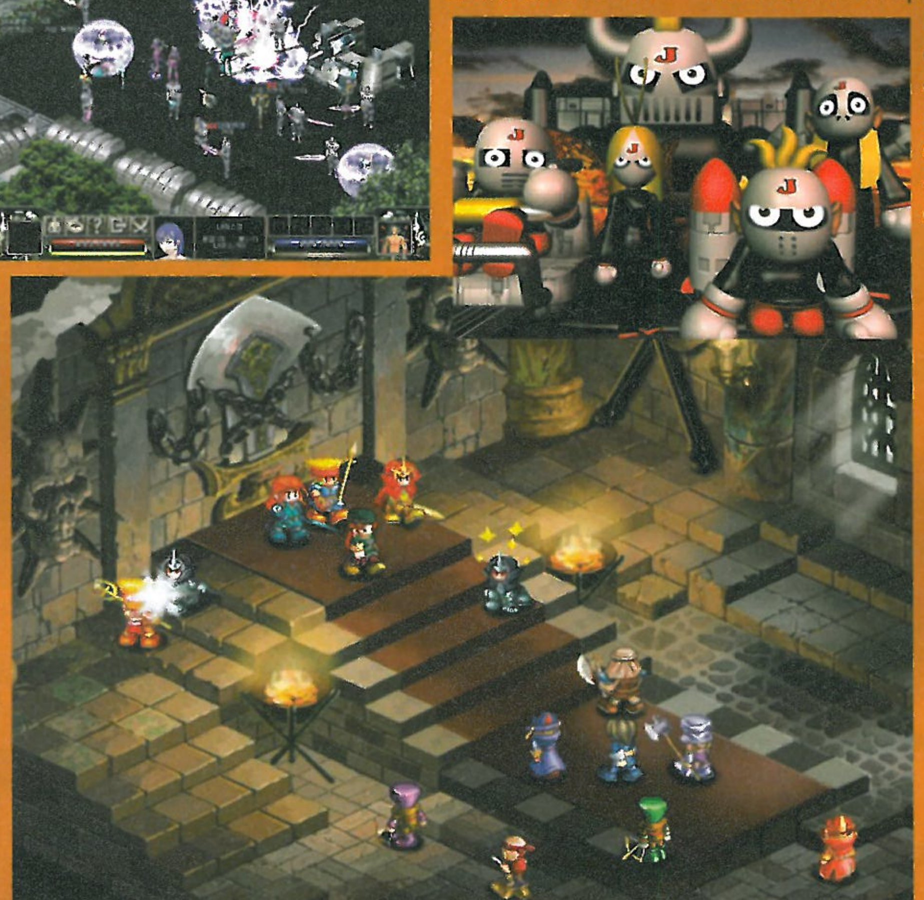
Y de nuevo terminamos, mi consejo es que la adquisición de este juego es una buena opción. (^_^)//

Gatsu, ***MagoPanoli y Ryofu***, los tres generales de las fuerzas especiales de Ibiza (O_OU)
denlangrisser@msn.com

LOS JUEGOS TRES DELICIAS

*Nosotros, los **Gamest Force** (el equipo de **Games Tech**), os daremos la oportunidad de ser los primeros en explorar un nuevo campo de videojuegos, para ello atravesaremos las fronteras de Japón, y haremos una visita a China y a Corea.*

Es de suponer que haya otros países en Asia aparte de Japón que hagan buenos videojuegos, el problema es conocerlos y encontrarlos.
En China, por ejemplo, la cantidad de juegos basados en novelas de artes marciales es incontable, pero al ser un país de costumbres y de mentalidad cerrada, pocos juegos han llegado hasta nosotros, hoy os hablaremos de algunos que hemos podido ojear.
Una vez, cuando estaba de viaje en China, tuve la suerte de poder conocer a una máquina recreativa llamada ***Knight of Valour***. Al principio cuando descubrí este juego, pensaba que este *Beat´em* era obra de **Capcom** o **SNK**. Utilizaba el tradicional sistema en *2D* de **Capcom**, y estuve (sin exagerar) como unas 3 horas observando cómo la gente acababa la máquina una y otra vez. Finalmente me puse a jugar (es que los que estaban jugando no soltaba la palanca)... lo que tenía ante mis ojos era una combinación de ***Dungeons & Dragons*** y ***Warriors of Fate2***.
El sistema del juego es lo típico, avanzar y machacar a todo lo que hay a tu paso, pero el juego permite la participación de 4 jugadores simultáneos, y además de poder usar diferentes tipos de armas, armaduras o Ítems diferentes, tiene una barra de ataques especiales tipo ***KOF*** (vas luchando hasta que te rellenas las 3 bolas de energía, y lo descargas haciendo una combinación con la palanca, hay incluso combos infinitos).
Otro de los juegos que me llamó la atención fue ***Shangai Legend***, un *Rpg* poligonal para *PC*, con buenos diseños y un divertido sistema de combate.
El revolcón llegó cuando vi ***Heroine Atherm***, un impresionante *RPG* en *2D* con fondos renderizados, luego averiguamos que era la tercera





parte de una saga muy popular en su país, y que incluso está comercializándose en Japón.
Ahora hablaremos un poco de los juegos coreanos, país que también tiene muchísimas piezas maestras. Parece ser que Corea se ha centrado en los juegos *Online*, aunque en España se desconoce los juegos coreanos, títulos como ***Legend of Mir*** o ***Myght of Soma***, están siendo bastante populares en algunos países de Europa, y es que el mercado de los juegos online es gigantesco. Pero quizás los juegos más atractivos son ***Ragnarok*** y ***Shining Lore***.
Ragnarok es un juego basado en un famoso manga coreano, con unos personajes en *2D* muy bien logrados y escenarios poligonales. En este juego, de momento, lo único que hacemos es matar y matar, pero ¡cuidado! que hay muchos buitres sueltos.
Shining Lore es otro *RPG Online* para jugar con el mogollón, pero éste es totalmente en *3D*, y también tiene buenos trapicheos y rapiñadas.









En fin, gracias por vuestro interés. Corto ya que si no, el redactor jefe me va a matar por poner tantos caracteres ^__^U.

Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com





Viejas Glorias

SEGA SATURN

Descubre la verdadera historia de Sega Saturn, desde su nacimiento hasta su muerte. Los modelos, accesorios, curiosidades y todo aquello que siempre quisiste saber.

FICHA TÉCNICA

CPU

2 procesadores Hitachi SH2 32 bit RISC.
1 Procesador Hitachi SH1 32 bit RISC.
VDP 1 (video display processor) 32 bits.
VDP 2 (video display processor) 32 bits.
Saturn Control Unit (SCU).
Motorola 68EC000 (sonido).
Yamaha FH1 DSP (sonido).

MEMORIA

2MB (16 Megabits) RAM.
1.54MB (12 Megabits) video RAM.
540KB (4 Megabits) audio RAM.
540KB (4 Megabits) CD-ROM cache.
540 KB (4 Mbit) IPL ROM.
32KB RAM memoria interna.

VíDEO

VDP 1 32-bit video display processor.
Engine procesador de sprites, polígonos, y geométrica.
Dos 256KB frame buffers para efectos de rotación y scalling.
- Texture Mapping.
- Goraud shading.
- 512KB de cache para texturas.
VDP 2 32-bit para fondos y planos de scroll.
- Gestión de planos de fondo.
- 5 Planos de scroll.
- 2 planos de rotación.
200,000 polígonos con texturas por Segundo.
500,000 polígonos sin texturas por Segundo.
60 frames de animación por Segundo.
Paleta gráfica de 24-bit (True-Color).
16.8 millones de colores.
Resolución: 352 x 240, 640 x 240, y 704 x 480 píxels.

AUDIO

22.6MHz Yamaha FH1 24-bit digital signal processor
11.3MHz Motorola 68EC000 procesador de sonido.
32 canales PCM (pulse-code modulation) .
8 FM channels.
44.1KHz de sampleado.

ALMACENAMIENTO

CD-ROM 2X.
320KB / segundo de tasa de transferencia.
Audio CD compatible.
CD+G compatible.
CD+EG compatible.
CD single (8cm CD) compatible.
Vídeo CD, Photo CD, Electronic Books, digital karaoke (opcional).
Cartuchos de memoria de 512KB (opcional).

INPUT / OUTPUT

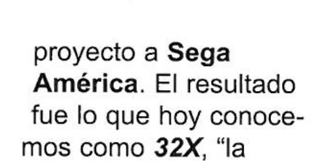
Puerto serie de alta velocidad.
Puerto interno de expansión 32bits.
Puerto interno multi-AV para adaptador de vídeo CD (MPEG)
Salida composite vídeo/stereo (standard)
NTSC RF (opcional)
S-Vídeo compatible (opcional)
RGB compatible (opcional)
HDTV compatible (opcional)
Control pad

DIMENSIONES

Ancho: 260 mm (10.2 in)
Largo: 230 mm (9.0 in)
Alto: 83 (3.2)

Sega Saturn : el nacimiento

*Año 1993, la época dorada de los 16 Bits, **Mega Drive** y **Super Nintendo** se disputaban el mercado. **Sega** intentó inclinar la balanza a su favor arriesgando por un sistema de 32 Bits, pero no contaban con una tercera compañía.*



En plena época de los 16 bits, ya teníamos entre nosotros a dos consolas de nueva generación: ***3DO*** y ***Amiga CD 32***. Estas consolas tuvieron el honor de ser las primeras consolas de la historia con arquitectura de 32 bits. Aún contando con mayores posibilidades que los demás sistemas de la época, no tuvieron mucho éxito debido a su alto precio y escasez de juegos.
Hacía falta una consola que impulsara definitivamente el salto de los 16 a los 32 bits, y para los ejecutivos de **Sega** esa consola tenía que ser suya.
Aparentemente no habría quien le hiciese sombra en la nueva generación, ni siquiera **Nintendo**, de la cual aún no tenían noticias de tener algún nuevo soporte en desarrollo.
A finales de 1992, se pensó en un proyecto que recogiera lo mejor de las placas **System 32** (2D) y **Model 1** (3D). Con esta fórmula pretendían crear "el sistema de 32 bits definitivo en gráficos 2D, aunque modesto en las 3D", se notaba un cierto miedo de dar el salto a la era poligonal. Esta máquina recibiría el nombre de ***Giga Drive***, en clara referencia a ***Mega Drive***. El proyecto avanzó hasta llegar a la fase de prueba del *hardware*, todo iba según lo previsto hasta que en noviembre de 1993 **Sony** anunció su entrada en el mercado doméstico de videojuegos, gracias a un desconocido sistema de 32 bits que vería la luz a finales de 1994 (***PlayStation***).
Esto no hizo sino revolucionar a **Hayao Nakayama**, el entonces presidente de **Sega**, que aceleró las cosas para lanzar su nueva máquina antes que lo hiciera **Sony**. No iba a ser tarea fácil con tan sólo un año de margen, pero aún así la esperanza no se perdió, y al poco tiempo se empezaron a ver los primeros frutos. En un principio, pretendían aprovechar un mismo *hardware* para hacer dos máquinas distintas, una basada en soporte *CD-ROM*, y la otra en cartucho. ***Júpiter*** sería el nombre de la unidad con cartucho, mientras que la versión CD recibiría el de (sí, lo habéis acertado) ***Saturn***.
Se llegó a pensar en añadirle un lector de CD a ***Júpiter***, para poder versionar juegos de ***Saturn***, pero finalmente no sólo descartaron esta idea, también descartaron el prototipo en sí. No era lógico lanzar dos nuevos soportes a la vez, siendo uno inferior al otro. ***Júpiter*** pasó a llamarse ***Marte***, trasladando el proyecto a **Sega América**. El resultado fue lo que hoy conocemos como ***32X***, "la seta" para los amigos.
Sega seguía adelante en su carrera con **Sony** por el dominio de los 32 bits. Con el fin de no quedarse atrás tecnológicamente frente a su competidor, **Hayao** necesitó el soporte de grandes compañías como **Hitachi**, **JVC** y **Yamaha** para que aportaran parte del *hardware* necesario. Fruto de este acuerdo fueron los famosos procesadores **RISC SH2 32** de **Hitachi**.
Solucionado el problema de *hardware*, comenzaron con el diseño. Además del soporte CD, necesitaban algo revolucionario como lo fue el sistema de mandos por infrarrojos del primer prototipo.
Lamentablemente la idea se desechó debido al palpable aumento

***Hayao Nakayama**, el entonces presidente de **Sega**, el hombre que tomó todas las decisiones.*





***Júpiter** pasó a ser lo que hoy conocemos como **32X**, una expansión para **Mega Drive** con la cual alcanzaba la cifra de 32 Bits. Según las publicaciones de la época: "**Mega Drive** + **Mega CD** + **32X** = **Saturn**". Ejem...*

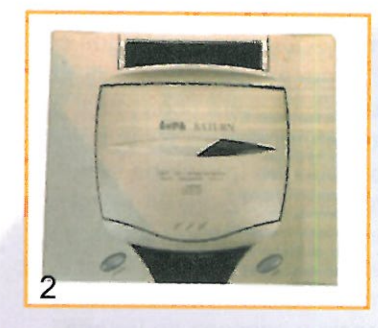
en los costes de producción. El segundo diseño era muy similar a la versión actual, variando el color, una forma más cuadrada, y lo más importante, no disponía de entrada superior de cartuchos.
Por fin, a mediados de 1994, se hace pública la fecha definitiva de salida en Japón: a finales de ese mismo año. La máquina estaba prácticamente terminada, únicamente faltaban pulir los detalles finales y añadir el soporte *MPEG* y *Photo CD* mediante un cartucho y un CD adicionales.
Entramos en la recta final, con los equipos de desarrollo en manos de los programadores y el diseño final mostrado públicamente, tan sólo faltaba lanzarla al mercado y esperar resultados. En noviembre de ese mismo año, justo un año después de que **Sony** anunciara su ***PSX***, ***Sega Saturn*** sale a la venta en Japón, cosechando buenas críticas en su lanzamiento. Nueve meses tuvimos que esperar los europeos para tener entre nosotros la versión *PAL*. El 8 de julio estaba en las tiendas, adelantándose a ***PSX*** en la carrera de los 32 bits.

Modelos

Saturn *ha sido una de las consolas con más modelos en el mercado. Además de los creados por la propia* ***Sega*** *(que no son pocos), tenemos los de* ***Hitachi*** *y* ***JVC****.*



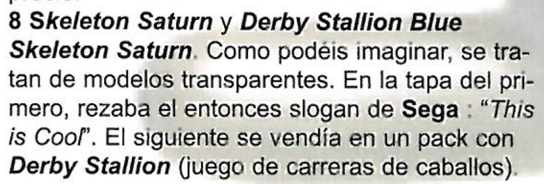
1



2


3

1 En el primer prototipo de ***Saturn*** los *pads* funcionaban por infrarrojos. No aparece la palabra ***Saturn*** por ningún lado.
2 El segundo prototipo, más parecido al actual. Destacan su color blanco y el no disponer de entrada de cartuchos.
3 Versión final de ***Saturn***. Si bien estas unidades durarían poco en el mercado debido al alto coste de producción. La versión Europea era negra.
4 Segunda versión. Mejorando la arquitectura interna y abaratando materiales, lograron reducir el coste. La versión Japonesa era blanca.
5 ***Hi Saturn***, la versión de **Hitachi**. Se puede decir que es el modelo más cotizado de todos. La pantalla inicial era más espectacular.
6 ***Navi Hi Saturn GPS***. Una rareza: ***Hi Saturn*** adaptada para tecnología *GPS*, aunque muy grande para llevarla en el coche. Tenía una pantalla *LCD* de gran calidad.
7 ***V Saturn***. **JVC** también tuvo su oportunidad. Destaca su color grisáceo y sus botones de colores distintos. El principal inconveniente era su alto precio.
8 ***Skeleton Saturn*** y ***Derby Stallion Blue Skeleton Saturn***. Como podéis imaginar, se tratan de modelos transparentes. En la tapa del primero, rezaba el entonces slogan de **Sega** : "*This is Cool*". El siguiente se vendía en un pack con ***Derby Stallion*** (juego de carreras de caballos).

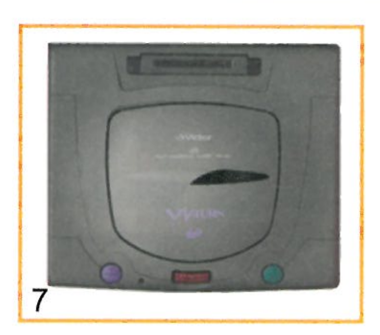



4



5


6



7



8



Todo llega a su fin

Saturn vendió prácticamente todas las unidades al poco de ponerse a la venta en el mercado japonés. Buena culpa de esto la tuvo ***Virtua Fighter***, el juego estrella de la compañía por aquel entonces, por supuesto otro factor decisivo fue haberse adelantado a ***PlayStation*** en la fecha de lanzamiento. Pero algo fallaba, muy pocos títulos estaban disponibles desde el principio, interesantes sólo uno.

PlayStation hizo su debut unos meses después, y lo hizo a lo grande, arropada con una espectacular campaña publicitaria y con la nada despreciable cifra de 17 títulos, entre ellos ***Toshinden*** y ***Ridge Racer***.

Poco a poco las compañías programadoras se fueron pasando al bando de **Sony**, la razón es de sobras conocida por todos: **Sega Saturn** era difícil de programar.

PSX se basaba en un potente procesador central, mientras que ***Saturn*** tenía dos (menos potentes que el de la máquina de **Sony**) trabajando en paralelo. Esto implicaba estar acostumbrado a programar en paralelo, cosa que la mayoría de programadores desconocen, por lo que fueron muchos los juegos en los que únicamente trabajaba un procesador, dejando al otro inactivo. El resultado fueron juegos que aprovechaban el 50% / 70% de la potencia real de la máquina.

Además, programar para ***Saturn*** requería conocer el *hardware* para el que se trabajaba, y saber hacerlo en *ensamblador*, programar para ***PlayStation*** era tan simple como saber *C* (lenguaje muy extendido de programación).

Sega mandaba en Japón, pero **Sony** acortaba distancias, para **Hayao** era momento de lanzar su máquina en USA. Fue un lanzamiento muy prematuro, acompañado de una penosa campaña publicitaria, y muy pocos juegos. No hicieron otra cosa que matar a la fructífera ***Mega Drive*** para plantarle a la gente una consola que costaba 480 € y sin apenas juegos. **Nintendo** lo agradeció eternamente. En julio de 1995 se puso a la venta la versión *PAL* en Europa, acompañada una vez más de otra penosa (y costosa) campaña de publicidad, en la que en vez de mostrar los juegos, sacaban a "mamarrachos" a hacer el bufón (¡qué diferencia con los anuncios japoneses de Segata Sanshirou!). La consola fue ignorada por los europeos, las 80.000 pts que costaba tenían la culpa.

PlayStation arrasó en los mercados USA y Europeo en poco tiempo. **Sega** tan sólo seguía en cabeza en Japón, hasta que llegó **Squaresoft**. Habiéndose liberado del contrato con **Nintendo** debido a la presión que ejerció **Hironobu Sakaguchi** (creador de la saga ***Final Fantasy***), **Squaresoft** anunció la séptima entrega de ***Final Fantasy***, esta vez en soporte CD, con vídeos, mejores gráficos, mejor banda sonora y... exclusivo para ***PlayStation***.



*Cartel publicitario de **V Saturn**, el modelo fabricado por **JVC**.*

Segata Sanshirou : La "mascota"

Ni Sonic, ni Tails, tampoco Alex Kidd. La auténtica "mascota" de ***Sega Saturn*** fue Segata Sanshirou. El actor Japonés **Hongo Takeshi** (***Kamen Rider*** entre otros) dio vida a este karateka que protagonizaba los spots publicitarios de ***Saturn*** en Japón. En ellos normalmente se dedicaba a mamporrear a todo aquél que jugara con algo que no fuera una ***Saturn***, dejando una al lado de sus víctimas a modo de tarjeta de presentación.



Desprendía tanto carisma que hasta tenía diversos tipos de juguetes con su imagen. Murió salvando al edificio de **Sega** de un misil lanzado contra ésta a manos de alguien de **Sony** (como leéis). Podéis encontrar vídeos de Segata en el CD que acompaña a esta revista.

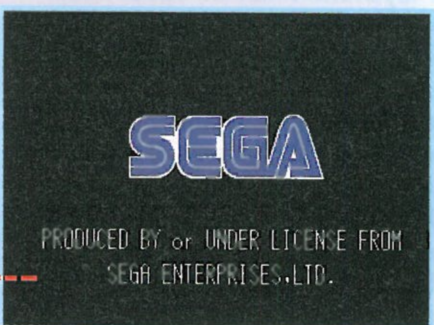


*Un robusto hardware hacía de la **Saturn** prácticamente un tanque. Nunca se ha oído que alguien haya tenido que ajustar el lector de la máquina.*

Un solo juego produjo un giro de 180º en la trayectoria de **Sega**, que vio cómo perdía el liderazgo a manos de **Sony**, pasando a ocupar el siempre amargo segundo puesto.
A partir de aquí tan sólo malas noticias: cancelación de juegos, poco software importado de Japón, compañías que cambiaban de bando...
No fue hasta la última hornada de juegos que no se pudo ver el verdadero potencial de ***Saturn***, pero ya era demasiado tarde. Algunos directivos de **Sega** ya daban su consola por muerta, además ya tenían en marcha el proyecto **Katana**, lo que hoy conocemos como ***Dreamcast***.
Y el resto, es historia.

***Hironobu Sakaguchi**, y su **FFVII**, exclusivo para **PSX**, desequilibraron la balanza.*



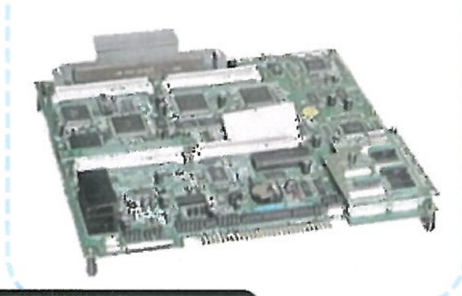




He aquí unas pantallas que os sonarán. De arriba a abajo: Pantalla de la Bios, de la licencia, y del CD Player.

ST-V Titán

Sega necesitaba una placa arcade específica para asegurar las perfectas conversiones a ***Saturn***. **Model 1** estaba obsoleto, y **Model 2** era demasiado potente, hacía falta un término intermedio: **Titán**. También llamado el ***ST-V***, sería el equivalente actual de lo que es la placa **Naomi** con ***Dreamcast***, pero al contrario que ésta, no tuvo el éxito esperado, llegándose a producir apenas una quincena de títulos.





*Muchos países tuvieron prensa especializada en **Sega Saturn**, desgraciadamente no fue este el caso de España.*

Accesorios para todos los gustos

*Con una cantidad de accesorios más que generosa, **Sega** se adelantó una vez más a sus competidores, permitiendo partidas online o visualizar videos MPEG. Algunos de estos accesorios no salieron de Japón, como es el caso del Twin Stick.*

Control Pad



Existente en varios modelos, ha sido uno de los *pads* más manejables de la historia. Aún hoy, hay quien prefiere jugar con un pad de ***Saturn*** a los juegos actuales. Disponible en versión por infrarrojos.

Vitua Stick



El *joystick* arcade que no debía faltar si queríamos echarnos unas partidas a algún juego de lucha. El control era perfecto, ejecutando los comandos con bastante precisión.

3D Control Pad



El pad analógico de ***Saturn***. Era bastante grande, pero no por ello dejaba de ser manejable. El control analógico tenía buen tacto y tenía gran precisión. Creado en principio para jugar al inigualable **Nights into Dreams**.

Net Link



Un pequeño módem, que una vez insertado en la ranura de cartuchos, permitía jugar (con juegos diseñados para ello) partidas online vía *Sega Net*, la red privada de **Sega**. Disponible en Japón y USA.

Virtua Gun



No podía faltar la clásica pistola. En el caso de ***Saturn***, el diseño (y no el peso), era idéntico al de las recreativas de **Sega** por aquel entonces (léase ***Virtua Cop***). El modelo de la foto es el Japonés.

Arcade Racer



Si no faltaba la pistola, tampoco podía hacerlo el volante. En esta ocasión el diseño no se correspondía con su homónimo en recreativa, pero aún así tuvo buena acogida.

Twin Stick



Disponible sólo en Japón, este stick doble nos permitía jugar a ***Virtual On*** con la misma precisión que en el arcade original.

Multitap de 6 jugadores



Hasta hace bien poco, otro clásico entre clásicos de los periféricos. Permitía un máximo de seis jugadores simultáneamente, aunque pocos juegos lo aprovecharon.

Cartucho de *RAM* 4 MB



Este cartucho venía a ser el equivalente a las actuales *memory cards*. Las partidas ocupaban espacio real (no "bloques"), por lo que se aprovechaba al máximo la capacidad del cartucho.

Cartucho de expansión RAM



Capcom creó este cartucho para mejorar la capacidad de manejar *sprites* de la ***Saturn***. Se puso a la venta por primera vez junto con ***X-Men vs Street Fighter***.

Tarjeta MPEG



Gracias a este accesorio podía visualizar vídeo-CD. Existía en tres versiones oficiales, la de **Sega**, **Hitachi** y **JVC**.

Otros artilugios de menor importancia:

Analog Mission Stick
Conversor RF
Cable S-Vídeo
Densha de Go! Controller
Teclado
Ratón
Ratón especial Sega Net
Photo CD

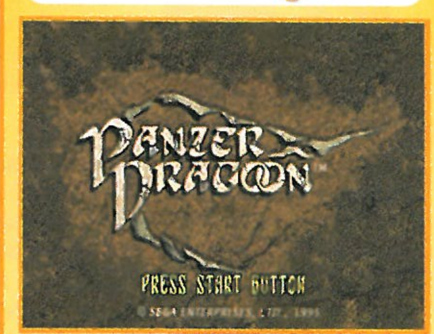
Saga Destacada: Panzer Dragoon

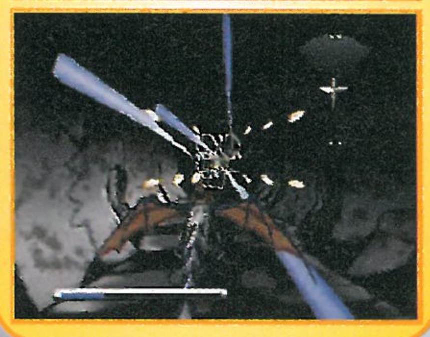
En cada sistema suele haber una saga que destaca sobre todas las demás, en el caso de ***Sega Saturn***, sin duda, una de esas sagas fue y lo sigue siendo: ***Panzer Dragoon.*** Una saga maravillosa y épica, que rompió moldes en cada una de las entregas para ***Saturn***.

Durante el verano del 95 y con la reciente aparición en el mercado europeo de las consolas de *32 bits*, apareció para ***Sega Saturn*** un *shoot'em-up* en *3D* muy especial: ***Panzer Dragoon***. Era el comienzo de lo que sería una saga mítica (que próximamente hará una nueva aparición para ***Xbox***, bajo el nombre de ***Panzer Dragoon Orta***). El equipo de programación **Team Andrómeda** (inspirándose en ***Arzach***, un cómic de 1975 creado por **Jean Giraud "MOEBIUS"**), nos presentó el primer ***Panzer Dragoon***. La primera sorpresa que nos llevamos de este juego, fue sin duda la increíble *intro*, que nos introduce en la historia con un sinfín de maravillosas imágenes creándose delante de nuestros ojos, mientras una soberbia banda sonora nos terminaba de poner los pelos de punta. Una vez metidos en juego, uno seguía con los pelos de punta, viendo cómo los *vectores* y el *texture mapping* nos creaban esos majestuosos escenarios y enemigos. El control era de los más sencillo (arriba, abajo, izquierda y derecha), había que unir el sistema de perspectivas, pudiendo mirar hacia los lados y hacia atrás. La banda sonora sigue siendo una de las mejores. Un año después, nos presentaron ***Panzer Dragoon Zwei***. El juego seguía siendo un *shoot'em-up*, al que se le mejoró (no mucho, ya que no le hacía falta) el apartado gráfico, utilizando mejor la paleta de colores. El sistema de control seguía siendo el mismo (para qué cambiar si ya era una maravilla), lo que sí se nos brindó, fue la posibilidad de elegir camino en algunas fases del juego. Las melodías de esta segunda entrega, pasaron del formato CD*Audio* a estar generadas por el chip de sonido de la consola, nada que reprocharles, ya que seguían siendo magníficas.
Transcurrieron un par de años hasta la aparición de ***Panzer Dragoon Saga,*** que fue sin duda el mejor de la trilogía de ***Sega Saturn***. El estilo de juego pasó de ser un *shoot'em-up* a un *RPG* increíble. El apartado gráfico se mejoró bestialmente, utilizando un *engine 3D* nunca visto antes en ***Saturn***. El control era sublime y nos permitía por primera vez campar de un lado para otro, el sistema de batallas en tiempo real (recordar que se pasó de un *shoot'em-up* a un *RPG*), nos obligaba a ser más rápidos que el enemigo, también se nos dio la oportunidad durante las batallas de girar alrededor de nuestro enemigo para escapar de sus ataques. La banda sonora seguía siendo generada por el chip de sonido de la consola y la verdad que nada tenía que envidiar a las grabadas en CD, en general todas las melodías eran sublimes. Hasta aquí este pequeño repaso a la mejor saga creada para ***Sega Saturn*** y con la mirada puesta en la nueva entrega que se avecina para ***XBox***.

Lap
sega_live@hotmail.com

Panzer Dragoon





Panzer Dragoon Zwei





Panzer Dragoon Saga



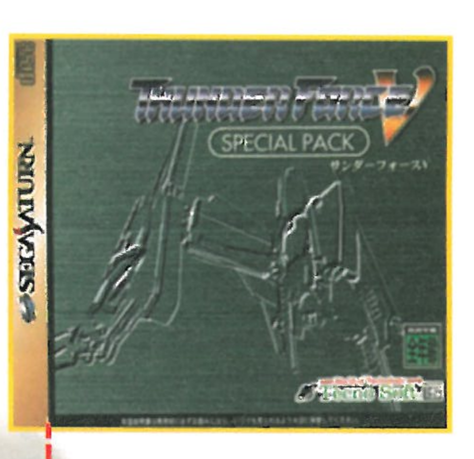


SHOOT' EM UP

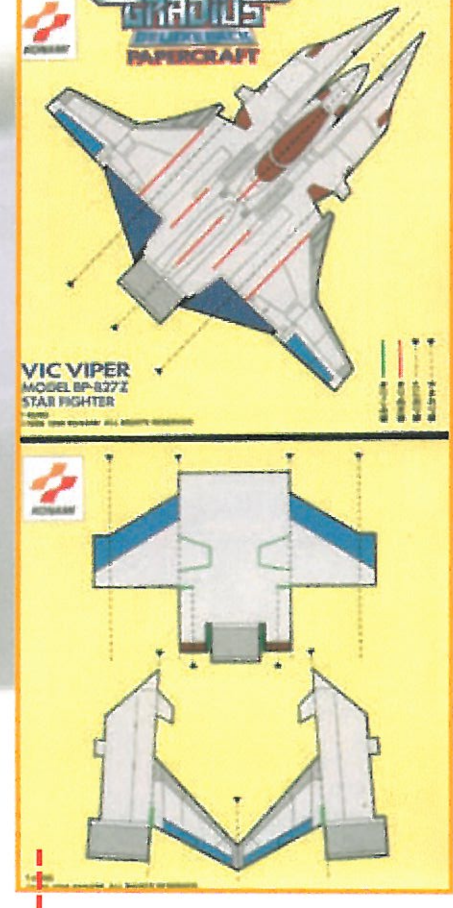
*El catálogo de Shoot'n ups de **Saturn** es muy amplio y lo podemos dividir en tres áreas, los juegos de naves, los de acción de disparos, tipo **Contra,** y los de pistola.*

En los juegos de naves hay un título que destaca sobre el resto con luz propia, que es el soberbio ***Radiant Silvergun*** de **Treasure**, en mi modesta opinión el mejor matamarcianos existente. Otros dos juegos de este género que quisiera destacar respecto a los demás, serían sin duda ***Thunderforce V*** de **Technosoft**, la última entrega de esta saga que nos maravilló en **Megadrive** y ***Soukyugurentai*** de **Raizing**, los creadores de ***Bloody Roar***, un desconocido juego que tiene una calidad técnica impresionante. De los títulos que llegaron a Europa sobresalen del resto ***Galactic Attack*** y ***Darius Gaiden*** de **Taito**, auténticas obras de arte en 2D. También no hay que olvidar los recopilatorios de naves de **Konami**, entre los que destacan ***Salamander***, ***Gradius***, ***Twin Bee*** y ***Parodius***, los juegos de **Psykyo**, como ***Gunbird***, ***Sengoku Blade*** o los adictivos ***Strikers 1945*** y las conversiones de antiguallas como ***Image Fight*** o ***X-Multiply*** de **Irem** entre otros. Por último, destacaría el genial ***Macross***, basado en la película de animación **Macross : Do You Remember Love?**.





*El special pack de **Thunderforce V** incluye un CD de música con arrange tracks de **Thunderforce III y IV***



*Hemos conseguido los planos de la aeronave más avanzada, que tiemble **Bush***

En cuanto a juegos de acción hay que destacar cuatro juegos, el original ***Silhoutte Mirage*** de **Treasure**, el desconocido ***Taromaru***, un sorprendente juego de ninjas tipo ***Shinobi*** , la magnifica conversión de ***Metal Slug*** de **SNK** y ***Assault Suit Leynoss 2*** de **Masaya**, un juego en alta resolución con increíbles efectos gráficos 2D.

Para finalizar este recordatorio de *Shooters* no olvidarnos de los juegos de pistola en los que sólo merece la pena nombrar ***Virtua Cop 1 y 2*** de **Sega**.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

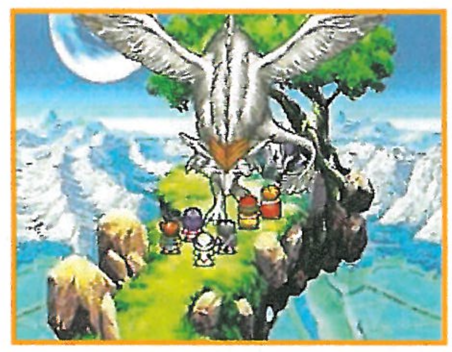
RPG

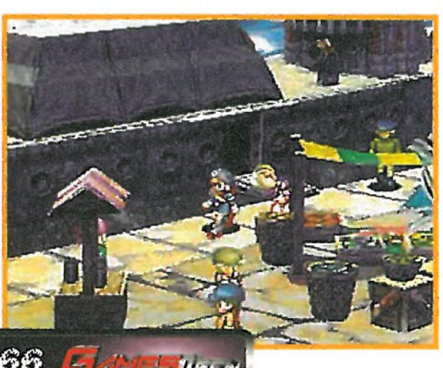
*Sin duda los Rpgs era otro de los campos preferidos de la **Sega Saturn**, si tienes una **SS**, entonces no dudes en conseguir alguno de los títulos que a continuación mencionaré.*



Sega Saturn tenía un extenso catálogo de *RPGs*, muchos de ellos con una calidad legendaria, incluso hoy en día seguimos recordando los buenos momentos que nos trajo esta maravilla de consola.
Aquí tenemos una selección de juegos como, ***Grandia***, sin duna uno de los mejores *RPGs* de esta consola, **Game Arts** tardó más de 2 años para su desarrollo; ***RiglordSaga 1*** y ***2*** también es uno de los favoritos en la lista japonesa; de la saga de los ***Lunar*** están los ***Lunar Eternal Blue***, ***Lunal Silver Star Story*** y ***Lunar MacicSchool***, este último es un remake del ***Lunar*** de la **Game Gear**; después tenemos a ***Albert Odyssey Gaiden*** (mi favorito), existe una versión americana y le llaman ***Far East of Eden***. Un *RPG* con muchas voces sin duda es ***Marika*** de **Victor** (JVC) (¡^o^U vaya nombre!)... y seguimos con el ***Anearth Fantasy Stories,*** un impresionante *RPG* en 2D y con ***Magic Knight Rayearth Rpg,*** basado en el conocido manga y anime de **Clamp**.
Ahora hablemos de unos *RPGs* muy japos como el famoso ***Shin Megami tensei*** ya con muchas partes anteriores, o el ***Baroque*** de **ESP**, un *RPG* en primera persona. ***Blue Breaker*** y ***GulliverBoy*** tampoco deben faltar en la lista. La famosa compañía de *RPGs* **Falcom** nos brindó con ***Falcom Classics 1*** y ***2***, ambos recopilaciones de antiguos *RPGs* como ***Dragon Slayer***, ***Xanadu***, ***Y´s BookI*** y ***BookII*** o ***Taiyo no Kamidono***. Bueno y terminamos aquí, hay muchísimos más juegos que no tengo espacio para nombrar.

Ryofu with
The Special Forces of Ibiza







*Los action RPG también están presentes en **Saturn**, juegos como **Legend of Oasis** (**Story of Thor2**), **Dark Savior** y **Princess Crown**, son muy apreciados por los "game fans".*





__Konami__ también hizo grandes apariciones en la __SS,__ todos sus juegos son simplemente obras maestras, títulos como el conocido RPG __Genso Suikoden__ o el mítico __Dracula X__.

SLG (Estrategia)

*En **Saturn** los juegos SLG (juegos de estrategia) siempre han sido algo exclusivos para los japoneses, pero eso no impide que haya grandes GamestFans que se han atrevido a atravesar esa frontera para poder descubrirlos.*

Si hay que nombrar una saga épica en el campo de los *SLG*, sin duda estamos hablando de la saga de los ***Langrisser***. Con diseños del maestro **Satoshi Urushihara**, esta maravilla de saga hizo un gran desfile en ***Saturn*** y cuenta con la disposición de cuatro títulos, cada uno repleto de magia y fantasía, de ***LangrisserIII*** hasta ***LangrisserV*** más el ***Langrisser Dramatic Edition***, el cual, en realidad, es la combinación del primer ***Langrisser*** y ***Langrisser2***. **Enix** también quiso estar en la lista de





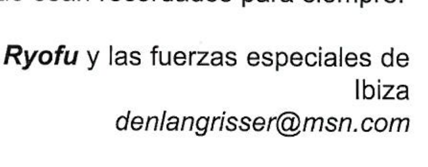
los grandes en ***Saturn***, lanzando los famosos ***Ogre battle*** y ***Tactic Ogre***. Ambas conversiones directas de los juegos de ***SFC***



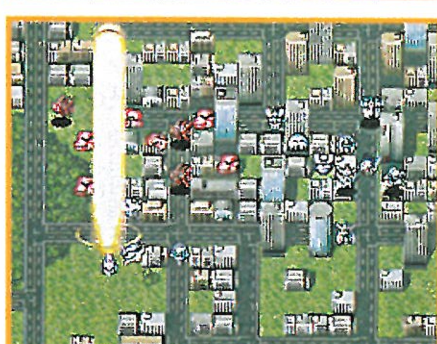
(***SuperNintendo***). Por otro lado, **Sega** nos trajo las 3 partes del legendario ***ShiningForce3*** y los ***DragonForce1*** y **2**, los cuales tenían un bestial sistema de batallas en tiempo real. ***Sakura Taisen*** para ***SS*** fue el número uno de la lista de éxito en Japón durante mucho tiempo; este excelente juego de batallas con *Mechas*, consiguió atraer un gran número de seguidores incondicionales, aunque después también apareció ***Sakura taisen2***, pero no pudo superar a su antecesor. ¡Ah! y no nos olvidemos de los geniales ***Super Robot Taisen F*** y su continuación ***F Final***, que como ya sabéis todos los ***Super Robot Taisen*** son exitosos en Japón, por su gran jugabilidad y diversión.



Y aquí finalizamos, pero hay muchos más *SLG* buenos que no podré mencionar. Como ***Farlan Saga***, ***QuoVadis***, ***BlackMatrix***, ***VandalHearts***, ***Feda***... sólo espero que sean recordados para siempre.



Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com





Shining Force 3 *nos mostró que la combinación de un RPG y SLG funciona.*

VS FIGHTING

***Saturn**, gracias a su mayor memoria de vídeo, destacó en los juegos de lucha 2D, los cuales dejaban en evidencia las limitaciones de **Playstation** a la hora de crear este tipo de juegos.*

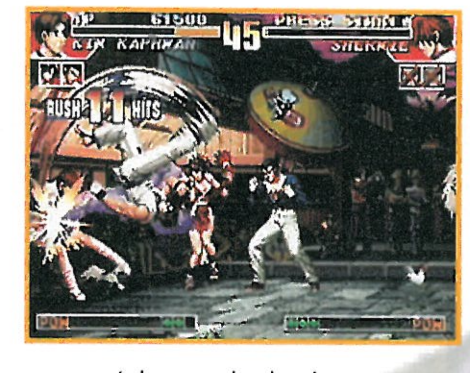
En los juegos 2D de lucha destacaron dos compañías sobre el resto, **Capcom** y **SNK**. **Capcom** fue sin duda la que mayor número de juegos aportó a la consola de **Sega** con títulos como ***Vampire Hunter***, ***X-Men***, ***Street Fighter Zero 1*** y ***2*** en los primeros tiempos y después, al lanzar **SNK,** el cartucho de ampliación de memoria de 1 Mega y la propia **Capcom** el de 4, la compañía nipona nos deleitó con las mejores y más perfectas conversiones de recreativa de lucha 2D que incluían ***Marvel Superheroes***, ***Cyberbots***, ***X-Men vs Street Fighter***, ***Marvel vs Street Fighter***, ***Vampire Savior*** y ***Street Fighter Zero 3*** entre otros.

En cuanto a **SNK**, ésta empezó fortísima con ***King of Fighters 95***, que era el primer juego en combinar cartucho y CD. En el cartucho estaban grabados los escenarios y en el CD los personajes y la música, consiguiendo así una conversión espectacular con mínimas cargas. Este sistema desapareció en las siguientes conversiones de **SNK**, que utilizarían en su mayoría el cartucho de ampliación de memoria de 1 Mega, con el que lanzó ***Fatal fury Real Bout***, ***Real Bout Special***, ***Kof 96***, ***Kof 97***, ***Samurai Shodown 3*** y ***Samurai Shodown 4***. Para olvidar, una conversión de ***Fatal Fury 3*** que resultó desastrosa al no contar con cartucho de memoria.

Otros juegos de lucha 2D que habría que resaltar son conversiones de **Neo Geo** como ***Waku Waku 7***, ***Fighters Hystory Dinamite***, ***Galaxy Fight*** y ***World Heroes Perfect*** o creaciones originales como ***Astra Superstars*** de **Sunsoft** y ***Groove on Fight*** de **Atlus** y la tercera entrega de ***Power Instinct***, en la que se jugaba en *Tag team* al estilo ***X-Men vs SF***.

En lucha 3D para ***Saturn***, destacar el magnífico ***Dead or Alive***, que superaba en algunos aspectos a la versión de ***PlayStation*** y ***Virtua Fighter 2*** y ***Fighters Megamix*** de **Sega**.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es







*La edición limitada de **Ciberbots** incluía un genial libro de ilustraciones*





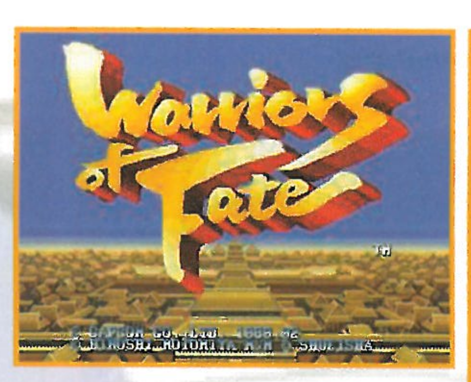


Fighters Megamix** es el **King of Fighters** de la lucha 3D de **Sega

Beat' EM Up

*Debemos decir en cuanto a los juegos Beat´em up tipo **Final Fight**, que no fueron la especialidad de la **Saturn**, pero sí tiene varios títulos que son muy destacados y queridos por todos.*

Básicamente fue gracias a **Capcom**, la cual trajo para ***Saturn*** dos conversiones de sus famosísimos *Arcades*, que pudimos gozar de ***Warriors of Fate 2*** y de los ***Dungeons & Dragons***. En el ***Warriors of Fate 2*** se mejoró notablemente el sonido del juego. Los ***D&D 1*** y ***2*** fueron lanzados en un solo CD llamado ***Dungeons & Dragons collection,*** el cual incluye los dos capítulos existentes titulados ***Tower of Doom*** y ***Shadow over Mystara***. Ambos juegos también tuvieron algunas mejoras, se percibe sobre todo en el sonido CD (aunque personalmente me encantan las musiquillas sintetizada de **Capcom**) . **Sega** también hizo un *Beat´ em up* de calidad, llamado ***Dynamite Dekka,*** más conocido como el *Arcade* de la ***Jungla de cristal***. Éste era un juego totalmente en *3D*, pero seguía teniendo todos los componentes de los tradicionales *Beat´em* en *2D*: muchas armas, ítems, y un buen desfile de *Final Bosses*. Un juego realmente entretenido y divertido sobre todo a *dos players*. Pero el más destacado sin duda, es el fabuloso ***Guardian Heroes*** de **Treasure**. El sistema del juego es una mezcla de *RPG* con *Beat´em Up*, con una acción intrépida. Según como llevemos la historia nos aparecerá un buen número de personajes carismáticos que podrían ser nuestros aliados o enemigos, dependiendo de cómo lleguemos hasta uno de los cinco finales diferentes del juego, imprescindible para tu lista de adquisición (si todavía se encuentra claro (^_^U).










Ryofu
y las Special Forces de Ibiza
denlangrisser@msn.com



Guardian Heroes *es el beat em up de culto para* ***Sega Saturn***

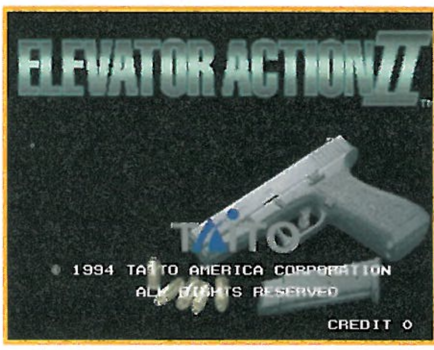




RECOPILACIONES

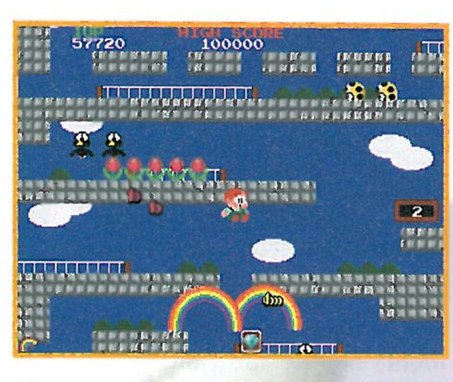
Saturn *también dispuso de una gran colección de juegos antiguos, cuando los polígonos empezaron a despuntar, algunas compañías vieron el potencial que tenía para mover gráficos 2D, y lanzaron algunos títulos emblemáticos.*













Capcom se puede considerar una de las compañías que más ha apoyado a ***Saturn*** y a **Sega** en especial como vimos con la ***Dreamcast***, entre sus recopilaciones, destacan los ***Capcom Generations*** saliendo en Japón hasta 5 volúmenes, que incluían entre otros (***1942***, ***Ghost N´Goblins***, ***Gun Smoke***, ***Commando***, ***Mercs***, ***Son Son***, ***Higemaru***, ***Super Street Fighter 2***,***Super Street fighter 2 X***...). Otras de las colecciones que nos obsequió esta mítica compañía fueron, la del ***Dungeons & Dragons,*** la cual contenía las dos partes aparecidas en recreativa y la recopilación ***Three Wonders***. **SEGA** también recuperó varios títulos de los más destacados, ***Out Run***, ***Space Harrier***, ***Power Drift***, incluso la mítica **IREM** versionó el ***Spartan X*** conocido como ***Kung Fu Master*** y un par de juegos más pero de escasa importancia.

TAITO nos traía una recopilación de lo más interesante, ***Bubble Bobble*** y ***Raimbow Island***, otro juego fue ***Elevator Action Returns***.

Para finalizar hay que hacer mención a un gran número de recopilaciones de juegos de naves ***Salamander***, ***Gradius***, ***Parodius***, ***Donpachi***, ***Galactic Attack***, ***X-multiple***, incluso 2 packs de **Technosoft** llamados ***Gold Pack I*** y ***Gold Pack 2*** que incluían los capítulos de ***Thunderforce*** aparecidos en ***Megadrive***.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



Otros clasificados

*En esta página os nombraremos algunos juegos de **Saturn**, que pertenecen a géneros muy variados como las plataformas, la aventura gráfica y la conducción entre otros, los cuales destacaron por encima del resto.*

Del genial grupo de programación de **Sega**, el **Sonic Team**, surgieron dos títulos que brillaron con luz propia en el catálogo de juegos de la ***Saturn***. El primero de ellos fue ***Nights into dreams***, un original juegazo que podríamos catalogar en el género plataformero, que destacaba por su increíble belleza gráfica, su tremenda jugabilidad, una banda sonora de lujo y el concepto de volar con libertad. Una joya a la que no pudo ni resistirse el mismísimo maestro **Shigeru Miyamoto**, creador de ***Mario*** y ***Zelda.***

La otra gran creación del **Sonic Team** para ***Saturn*** fue el no menos impactante ***Burning Rangers***, un futurista juego en el que tomábamos el papel de unos bomberos futuristas en un *arcade* de acción que destacaba por su impresionante entorno 3D que incluso nos ofrecía transparencias (un efecto difícil de conseguir en la 32 bits de **Sega**), su tremenda jugabilidad y la impresionante banda sonora.

También de este equipo de **Sega** surgió la única versión de ***Sonic the Hedhegog*** para ***Saturn***, que era un recopilatorio de los 4 ***Sonics*** de ***Megadrive*** llamado ***Sonic Jam***.



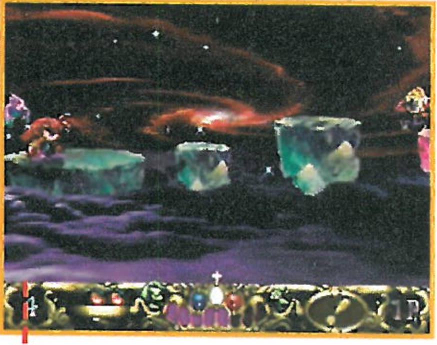
Hablando de juegos de plataformas... no me gustaría olvidarme del genial ***Astal***, que sólo estuvo disponible en versión americana y japonesa. Una auténtica joya 2D de **Sega**. Cambiando de género, me gustaría destacar un juego de coches y dos aventuras gráficas como grandes juegos de ***Saturn***. El juego de coches es sin duda ***Sega Rally***, una magnífica conversión del *arcade* de conducción de la compañía nipona, que a pesar de no llegar a la calidad gráfica de la recreativa, mantenía su suprema jugabilidad. Las dos aventuras gráficas son dos juegos de leyenda de **Konami**, ***Snatcher*** y ***Policenauts***, creados por **Hideo Kojima**, y que destacan por sus grandes toques cinematográficos y el carisma de los personajes. El primero lo conocemos por la versión europea que pudimos disfrutar en ***Mega CD***, aunque la versión de ***Saturn*** contiene bastantes mejoras. El segundo es un gran desconocido que no ha salido en ninguna consola existente fuera de Japón.





Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

***Nights** es una experiencia jugable inolvidable*



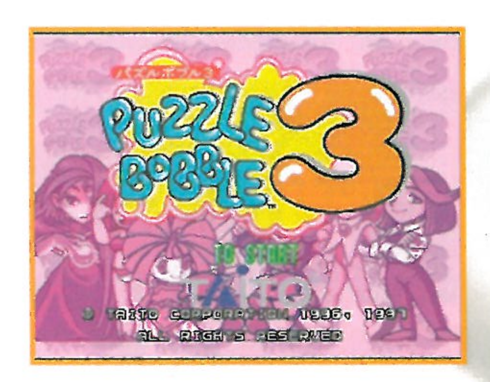
***Astal** es una maravilla 2D*

PUZZLES

*En **Saturn** también había gran cantidad de juegos de puzzles y piezas, algunos seguían la estela del clásico por excelencia, el mítico **Tetris**, pero siempre se las ingeniaban para crear otra clase de juego siguiendo su desarrollo totalmente viciante.*



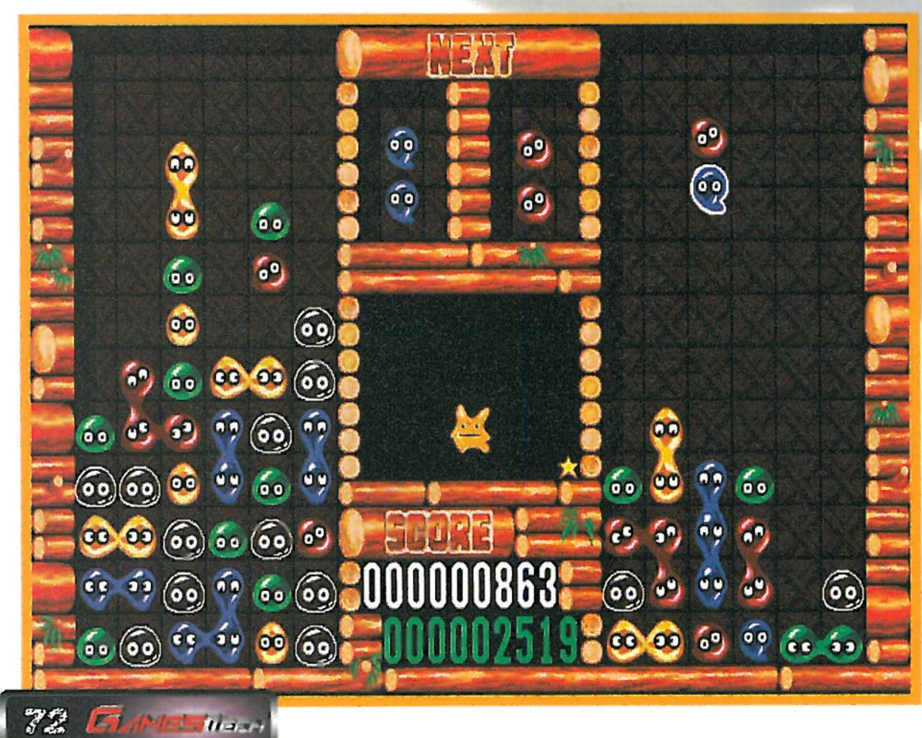
Capcom, como siempre, aumentó el catálogo de juegos de **Saturn** con dos lanzamientos, uno de piezas, ***Super Puzzle Fighter X***, y uno de puzzle, basado en el universo ***Ghost ´N Goblins,*** llamado ***Nazomakaimura***. **Sega,** que no iba a dejar a su consola sin juegos de darle al coco, nos traía una trilogía conocida en occidente como ***Puzzle And Action***, conversiones de sus recreativas, aunque lo que más privaba eran las pruebas de acción y reflejos, otro clásico, la genial saga ***Puyo Puyo*** programada por **Compile**, y una especie de versión de ése con alguna variante llamada ***Baku Baku Animal***, ¡donde tenías que alimentar a cada animal con su comida! Y cómo no, su legendario ***Columns***. **Konami** también contribuyó y lanzó algún titulo basado en sus juegos de la saga ***Tokimeki*** llamado ***Tokimeki Memorial Pazuradama.*** Otros títulos importantes, una conversión de la recreativa ***NEO GEO*** llamado ***Magical Drop 3***, que junto con ***Puzzle Bobble*** o ***Bust A Move*** (¡qué manía con cambiar de nombres!), se basaban más en la acción frenética, sobre todo el primero donde se tenía que mantener un ritmo trepidante para ganar la partida.





El mítico ***Tetris*** no podía faltar y se crearon algunas conversiones, aunque algunas fueron lamentables como el ***Tetris S***.

Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com







Curiosidades y cifras

- El primer concepto de ***Saturn***: ***Giga Drive***, fue pensado para competir con ***3DO***.
- Las tiendas Japonesas agotaron las unidades en 2 días a partir de su fecha de lanzamiento.
- Uno de los motivos por el que ***Saturn*** no consiguió mejores resultados fue por la desorganización interna de **Sega**.
- Según el maestro de la programación ***Yu Suzuki***: "La única forma de competir con un juego de ***PlayStation*** era programando para **Saturn** en ensamblador".
- También ***Yu Suzuki*** afirmó "Es demasiado complicado programar un juego para ***ST-V***" (***Titán***, "La ***Saturn*** en los recreativos").
- Aunque parezca una tontería, la incapacidad de hacer transparencias y otros efectos de luz por *hardware* supuso un duro golpe para las ventas de ***Saturn***.
- El adaptador de internet *Net Link Adapter*, no dejaba navegar libremente, sino que tenía ya cientos de direcciones en memoria.
- ***Sega Saturn*** ha vendido 5.600.000 unidades en Japón desde 1993 hasta hoy.
- En Europa vendió 1 millón de unidades desde 1995 hasta 1998.



En la imagen podemos ver el kit de desarrollo que ***Sega*** *envió a las compañías con licencia para programar software. Actualmente es una pieza de coleccionista muy buscada, debido al escaso número de unidades existentes en todo el mundo.*

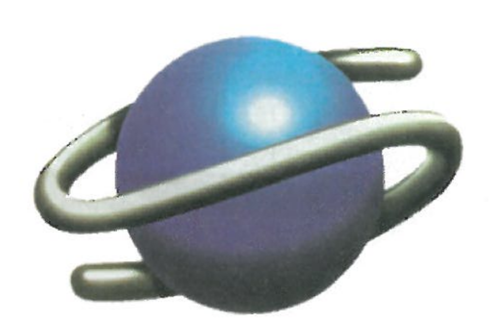
Top 20 de GAMESTECH

1 Radiant Silvergun
2 Guardian Heroes
3 Panzer Dragoon Saga
4 Dragon Force 2
5 Panzer Dragoon Zwei
6 Super Robot Wars F & FF
7 Sakura Taisen
8 Burning Rangers
9 Dungeons & Dragons Collection
10 Shining Force 3 (todos)
11 Capcom Generations 2
12 Marvel vs Street Fighter
13 Nights Into Dreams
14 Langrisser Memorial
15 Bio Hazard
16 Thunderforce V
17 Policenauts
18 Silhouette Mirage
19 Deep Fear
20 Shinkenyugi

Y hasta aquí, esta pequeña reseña a modo de homenaje a ***Sega Saturn***. Esperemos que este reportaje haya servido para abrir los ojos de aquellos que pensaron que la 32 bits de **Sega** se limitaba a lo visto en nuestras fronteras.

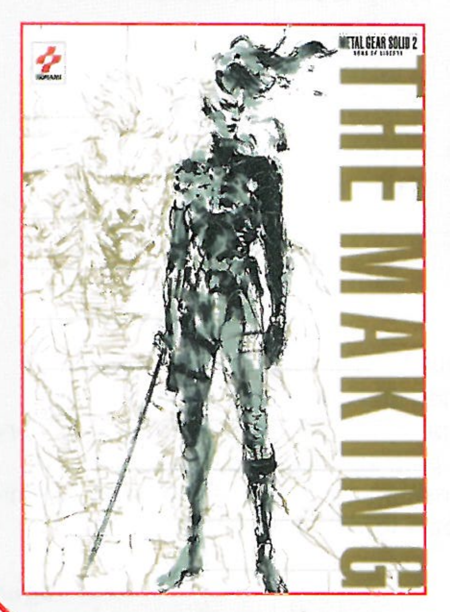
Real Yagami
realyagami@gamestonline.com

Sega Saturn Forever!!!



LIBROS

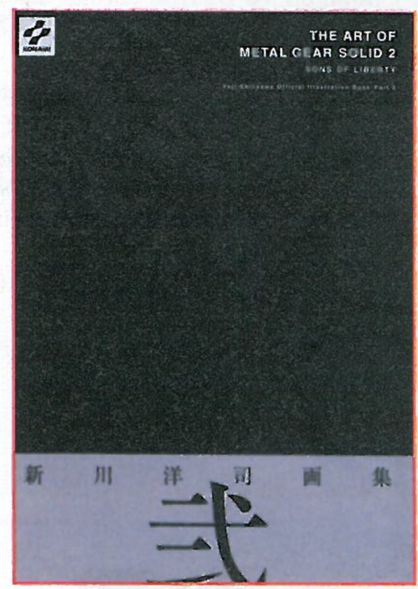
Konami ha vuelto a lanzar un libro de ilustraciones como ya hiciese con el anterior ***Metal Gear Solid Snake***, llamado ***The art of metal gear solid 2***, en el cual encontramos las primeras 45 páginas de ilustraciones a todo color, las cuales acaban con un póster desplegable de tres páginas de miss camiseta mojada (**Olga Gurlukovich**), las siguientes 100 páginas son sobre el *Art concept* de los personajes que vienen a ser una especie de bocetos, diseños de ***Metal Gear*** y estancias del juego; casi al final del libro se incluyen unas 15 ilustraciones más a color y acaba con un comentario de **Yoji Shinkawa**, el ilustrador de los últimos títulos de ***Metal Gear***, eso sí, en un perfecto japonés.



El libro tiene un precio de *2.800 yenes* que al cambio son unos *27 Euros*, aunque **Konami** comentó en su página web que llegaría a Europa, de momento no se sabe nada.

Konami también ha puesto a la venta otro libro llamado ***The making*** en el que te explica el desarrollo del juego, los gráficos por ordenador (podemos ver el esqueleto que usaron para mover a Radien) y otras cosas muy interesantes.

Es un libro donde tienen mayor importancia los comentarios (otra vez en un impecable japonés) que las ilustraciones, aunque también



hay unas 10 páginas, las cuales no aparecen el otro libro, que tienen una calidad excelente (pero están más enfocadas al diseño conceptual); las imágenes que más se ven son las de los programas de ordenador que usan y el precio es el mismo que el anterior.

BANDAS SONORAS



Konami ha lanzado 2 bandas sonoras que incluyen todos los temas del videojuego. Por un lado tenemos la banda sonora original que trae 17 cortes y que incluye la canción cantada *Cant say good bye to yesterday* y, por el otro, tenemos otro CD con 20 cortes llamado *The other side* con las canciones que no se incluyeron en el primero.



*Si eres un fanático de **Metal Gear Solid 2** y encima eres coleccionista, aquí en **GamesTech** te hemos escrito un artículo de lo que puedes encontrar.*

MERCHANDISING

Se puede encontrar de todo, desde chalecos, gorras, camisetas, bolígrafos, relojes, etc. También podemos comprar las colecciones de muñecos que han salido de ***MGS2*** (una colección de 6 muñecos que al juntar las piezas que te vienen con ellos de regalo puedes montar al Metal Gear Ray, en la colección de **Todd Mcfarlane**); en Japón salieron un par de colecciones de muñecos diferentes de las citadas anteriormente, son unas figuras de metal muy bonitas, que al pintarlas quedan de fábula, y la otra colección son figuras Kubrick, las cuales son unos legos de algunos personajes del juego, absolutamente bestiales y supergraciosos.













FIGHTERS HISTORIES

Tras largos años de experiencia en el mundo de los videojuegos, y más concretamente en los juegos de lucha, os voy a hablar en este artículo sobre el pique que se genera en los duelos a dobles y las excusas más disparatadas del perdedor. Podemos agrupar en un gran grupo las excusas que llamaríamos comunes, y que todos hemos utilizado alguna vez, sobretodo si te gana el bufón de turno que nunca lo había hecho antes. Entre éstas podríamos destacar como la más extendida la de problemas con el mando, que si el botón no funciona, que si yo juego a la versión de tal y en esta no sé jugar... Tonterías, sólo meras excusas para intentar ocultar el mosqueo interno que produce la derrota, más difícil de soportar si has estado vacilando y te cae la zurra de turno o te crees el mejor, lo más normal. Pero igualmente, yo pienso una cosa, si pierdes y no te picas, tres cosas, o no tienes espíritu de ganador, eres más falso que Judas, o eres tan rematadamente malo que estás acostumbrado a perder.

Bueno, dejando a un lado la filosofía barata, lo mejor es que me centre en el tema: contar las excusas más extravagantes que he vivido. Una de las más geniales, la produjo un colega mío, que tiene la fastidiosa habilidad de ganar a la gente con un estilo de juego de lucha arcaico, al más puro estilo ***Street Fighter 2,*** con un uso abusivo de las llaves y los golpes fuertes y al que la palabra combo se reduce a los hits que te produce un super-golpe especial. Pues semejante personaje en un Salón de Exposición de recreativas destruyó al bufón de turno por un contundente 20 a 0 en el ***Mark of the Wolves***, y al otro ser del abismo, no se le ocurrió que soltar de excusa que la música del arcade no se escuchaba, y que no podía escuchar los efectos sonoros, que le guiaban en la lucha. A ver, "so desgraciao", que has perdido 20 combates seguidos, no será verdad que eres un negado y lo mejor que hubieras podido hacer es retirarte dignamente después de darte cuenta de tu inferioridad, para regresar victorioso en un mejor momento.



He aquí el mítico bufón

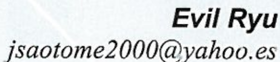


Capcom VS SNK Trapero Ed.

Otro caso que recuerdo es también protagonizado por este colega del que os he hablado, que el día que gana te saca de quicio, pero el día que pierde extrañamente lo borra de su memoria, cosa que utiliza a modo de counter para rallarte más, sin duda un personaje profesional en el tema. Ufffff, se me ha acabado el espacio y no he podido decir muchas, si os agrada el tema os invito a que me escribáis anécdotas divertidas producidas por los piques con vuestros colegas, ya sean excusas o frases de odio, que comentaremos profesionalmente. Por cierto, esto no es sólo aplicable a la lucha, sino a todo juego versus, deportes, coches, puzzle, etc. Espero vuestras cartas o mails.



Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es



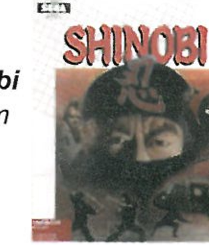
Las fotos no es que tengan mucho que ver con el texto... Pero ¿a que dan el pego bastante?

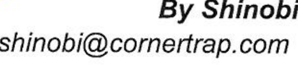


THE COMBO MACHINE WORLD

Torneos across the world, cuna de mitos

By Shinobi
shinobi@cornertrap.com





Tal vez no lo crean, el pasado 1 de agosto se llevó a cabo en Folsom (California) el quinto de uno de los torneos más importantes en U.S.A, el B5. ***Marvel vs Capcom* 2**, ***Capcom vs SNK***, ***Super Street Fighter 2 Turbo*** y ***Street Fighter Alpha 3*** fueron los 4 juegos elegidos, ya que éstos son los más jugados en USA (a mayor medida el ***MvsC2***, el cual en aquel entonces estaba en su auge). El total de participantes se remontó a más de 600 personas (a lot!!!), y no sólo de USA, sino también estuvieron presentes grandes jugadores de Japón, como ser BAS, quien luego ganaría el torneo de ***Zero 3*** sin darse importancia, GQ Sodom, Liquid Metal y White entre otros. Pero no sólo de Japón, en este torneo internacional asistieron personas de otras partes del mundo: Canadá, Austria e inclusive de Europa (65% de los jugadores pertenecen a California, que es el estado más dedicado a torneos de ***Street Fighter*** y con jugadores de nivel "very very cool").

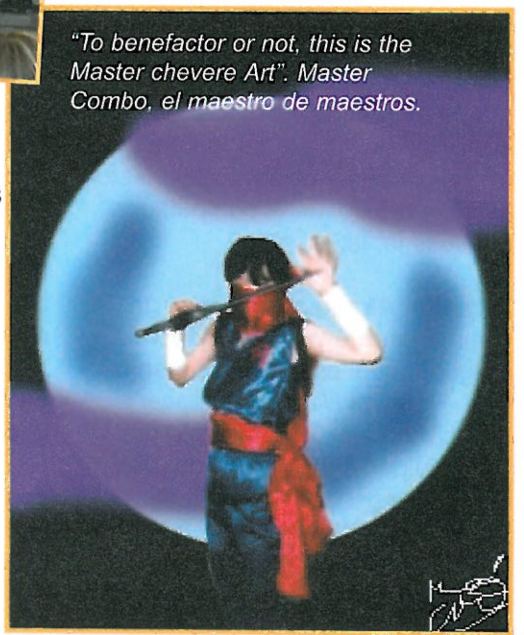




El resultado fue un torneo *sweeeeet* en donde se descubrieron grandes jugadores y nuevas técnicas rulonas (además hubo unas exhibiciones de las potencias de Japón en ***SF 3rd***, donde el reto era vencerlos) (*kick ass*).
Los ganadores fueron... (Mad Props)
Super Street Fighter 2 Turbo: Jason Cole (California. USA)
Capcom vs SNK: Chikiu (Japan)
Street Fighter Alpha 3 BAS (Japan)
Marvel vs Capcom 2 Justin Wong, (NY, USA).
Más información en **www.shoryuken.com** (organizador del evento), aquí puedes encontrar los resultados totales, comprar un DVD con todos los matches efectuados en el B5 con entrevistas, y aprender muchas estrategias rulonas sobre juegos de lucha de **Capcom**, así también prepararte para el próximo torneo, el Evolution 2002.



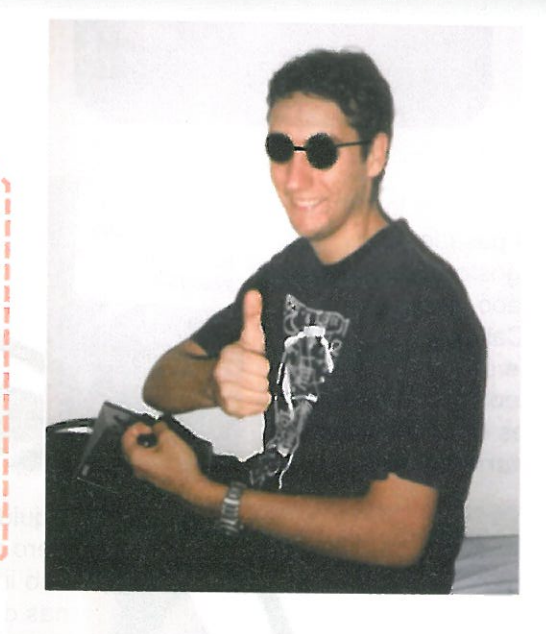



"To benefactor or not, this is the Master chevere Art". Master Combo, el maestro de maestros.

Gamestech no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. Tampoco sabemos si las compartimos, son muy complicadas. El no entender nada de nada, es normal.



EL RINCÓN DEL BÚHO



Hola a todos. Soy el *Búho*, *The Buho* para los amigos. Soy posiblemente el mejor experto en videojuegos de mi casa, es más quizás incluso de mi calle. Gracias a mi inteligencia superior he conseguido este rinconcillo en esta revista que tienes en las manos. Con mi talento, sabiduría y el carisma que me caracteriza responderé a todas vuestras dudas que tengáis de lo que sea. Porque yo no tengo estudios y lo puedo demostrar, además, que en ningún colegio del mundo me han conocido. Si quieres ser iluminado por mi sapiencia, coge un sobre, pon en una esquina "Búho", y escribe a:

Games Tech - Búho
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)
¡Pregúntame si te atreves, hombre ya!.

Aquí tenemos a un tal ***Shikkirou*** o como se diga, que vaya nombrecitos que os ponéis. Me pregunta que quién soy yo. Pues me alegro que me haga esa pregunta, mire usted. Yo soy el tipo que va todos los días al gimnasio que está debajo de mi casa, a una media hora andando, y se pone en forma haciendo 5 minutos de abdominales. Yo soy el búho, la eminencia que lo sabe todo sin darme importancia. Si tu pregunta iba por quien era yo relacionada con los marcianitos, tengo una ***PlayStation*** reventada, una ***Dreamcast*** llena de polvo, y un ordenador desfasado que lo tengo que formatear porque borré cosas, ya que no me gustaba el dibujito que llevaba. Esto lo estoy escribiendo desde el computador del boss ja, ja, ja.

Y una tal ***Akane***, que será la de Ranma porque yo lo sé todo, me pregunta cuál es mi filosofía en la vida. Pues mi filosofía es hacer cosas normales, por ejemplo mi especialidad son los tejanos, pantalones tejanos. Los llevo a todas partes, en el gimnasio soy la envidia popular, todos con sus pantaloncitos y yo el macho con los tejanos puestos. Impone mucho, es un estilo a lo Antonio Banderas, mi buen amigo a quien admiro mucho y me hablo a menudo con él.

Benefactor desde Argentina quiere saber si debe comprarse una **GameCubo**. Pues mira si te gusta y tienes dinero sí. ¿Ves que fácil?, Y sin darme importancia. Como te he respondido pronto te contaré algo más, en mi casa estoy de guerra con mi gato, el tío me quita la silla a base de zarpazos, le tendré que enseñar quien lleva los pantalones (tejanos) en esta casa. Espera que había otra pregunta y no me he dado cuenta, que ¿qué juegos te comprarías del Cubo? Pues yo que sé, si no conozco ninguno, habrá algún Mario por ahí ¿no?. Pues cómprate todo lo que tenga la palabra "Mario" en la portada, que está muy bien. Y ¿porqué me pasan a mí estas preguntas?. ¿No irían mejor en el correo de ***Ryofu***?. Este boss es un ser de las cuevas no piensa en nada ja, ja, ja (El "boss": La próxima vez superviso lo que pones ¬¬U).

Y ya la última, que no sé como es que se ha enterado tanta gente de la revista, porque aquí tengo muchas preguntitas. Bueno a lo que iba, ***Master Combo*** me pregunta por mis artes con la palanca. Pues mira en eso trabajo yo, el otro día sin ir más lejos tuve que hacer palanca a una puerta porque el propietario no encontraba las llaves, nada importante. Si bien no conseguí abrir la puerta, la dejé para el arrastre, ahora tiene ventilación asistida o como se diga. Y ya está bien de tonterías.

Acabando que es gerundio, nos vemos en el siguiente número, si no me han echado antes, porque la verdad no le veo el sentido a una sección así, pero bueno. El boss dice que es graciosa, él verá. Si queréis me podéis mandar dibujitos para rellenar la página, así tengo que escribir menos, soy de un listo... Bueno, yo me pongo mis tejanos y me voy al gimnasio a ritmo de "Torero".

Chao Adolfito.





Games Tech
Special Forces Mail
Avda. Mare de Déu de
Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

Nihao a todos, a partir del día de hoy, yo ***Ryofu,*** el general más poderoso de las fuerzas especiales de Ibiza, seré quien reciba y responda vuestras (¡¡Cuestions!!) dudas, opiniones sobre la revista, etc. Ésta también será la sección donde publicaremos vuestros dibujos. Así que animaos y empezad a enviarme cositas que no dudaré en ponerlas. Estrenemos el correo con nuestro primer lector, Shingo.

Hola ***Riofu*** me llamo Shingo y soy un viciao, me gustaría saber por qué los juegos japoneses tardan tanto en llegar a España.

Ryofu: Bueno, para empezar ***Ryofu*** se escribe con Y y no I latina ¬¬U, tu pregunta es muy fácil de responder, te contaré el proceso de las conversiones. Normalmente las empresas europeas, para ahorrar dinero, lo que hacen es traer los juegos por vía marítima, y para ahorrar tiempo envían un equipo de traducción en el barco, por eso a veces los juegos traducidos marean un poco sus diálogos, pero para el colmo, incluso hay veces que ocurren accidentes y el juego es directamente perdido por el océano, cuado ocurre eso ya podemos olvidarnos del lanzamiento del juego extraviado.

Hola me llamo Samanosuke, primero de todo me gustaría daros la enhorabuena por la revista. Mi pregunta es lasiguiente... ¿por qué la ***X-Box*** es tan grande?

Ryofu: Es una pregunta muy simple, nuestro amigo **Bill Gates** quiere que la ***XBox*** nos haga bulto en nuestras casas, y así llamar la atención sobre las otras consolas. Teniendo una ***XBox*** y una ***GameCube***... ¿cuál crees que será la que verán primero tus amigos? Eso está claro.

Buenas, tengo 17 años y me llamo Pedro, me gustaría saber cuándo saldrá la revista, y poder comprármela el primer día; también me gustaría saber por qué la gente pasa de mí en el chat.

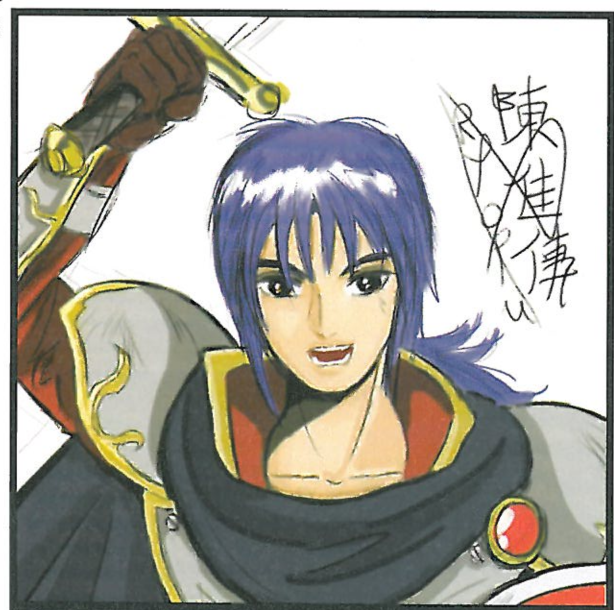
Ryofu: (¬_¬U) Pues mira, la respuesta se encuentra en la pregunta, y lo de comprar la revista el primer día, cuando leas esto, ves a la librería todos los días hasta que la encuentres. Y lo último ¿has probado hablar con la gente? Eso no falla nunca.

Bueno, queridos lectores de **Games Tech**, todo lo que habéis leído aquí, es simplemente una broma que me han gastado los demás miembros del equipo, este será el correo fijo de la revista, y en realidad queremos que sea una sección seria, para criticar y bromear ya está el rincón del Buho. Venga gente, nos vemos. (^o^)//

Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



Nuestro amigo Pedro además de hacerme unas preguntas de alto nivel de inteligencia, también me ha enviado esta maravillosa ilustración digna de un *Mangaka* de primera.



Como en este número no tengo más material, pongo un dibujo mío para motivaros un poco. ¡¡Enviadme vuestros dibujos y los sacaré en la revista encantado!!(^.^)//.



EL DEBUG MODE DE FINAL FANTASY VII

O lo que es lo mismo, resucita a Aerith y juega con Sephirot de una forma legal.







En esta sección aprenderemos cómo llegar al modo que todo buen programador introduce en sus juegos, una especie de menú que suelen usarlo los *Beta Testers* y los mismos programadores para probar situaciones, diálogos y en definitiva para moverse rápidamente por el juego.

Para acceder a este modo necesitaremos un *Game Shark*, en él introduciremos el siguiente código: **8009A128 0041**. Al empezar una nueva partida aparecerá la pantalla del *debug mode*, nada más aparecer dicha pantalla deberemos desactivar el código o bloquearemos el juego.

Veremos a Cloud en medio y nueve localizaciones donde ir, dispuestas en forma de círculo. Cada una de estas nueve representa una parte del juego, podemos visitar los actos más importantes del juego, ver los cinemas, acceder a las más importantes batallas, escuchar las melodías, hasta probar los minijuegos. La forma de acceder a los menús será hablando con los personajes que aparecen dentro de cada opción. Por supuesto podemos elegir qué personajes nos acompañarán durante el test, inclusive a Aerith y Sephiroth. Si lo que queremos es jugar normalmente no hay problema, podemos empezar la partida desde el principio ya llevando a los personajes que hayamos elegido y seguir el juego normalmente. El problema vendrá si tenemos entre nuestras filas a Sephirot en las escenas en que aparezca éste, ya que el juego se bloqueará.

Las posibilidades son casi infinitas, todo es cuestión de paciencia. Incluso podemos manejar a un pequeño Cloud, o disfrazarlo de chica.






No pretenderás irte de
vacaciones sin nosotras...

GamesTech TOP 10 DEL MES

SISTEMAS



PlayStation 2

1 Final Fantasy X
2 Metal Gear 2: Sons Of Liberty
3 Devil May Cry
4 Iss Pro
5 Virtua Fighter 4
6 Ace Combat: Trueno De Acero
7 Maximo: Ghost To Glory
8 Ico
9 Gran Turismo 3
10 Klonoa 2





1 Jet Set Radio Future
2 Dead Or Alive 3
3 Halo
4 Gunvalkyrie
5 Project Gotham Racing





1 Super Smash Bros Melee
2 Star Wars Rogue Leader 2
3 Sonic Adventures 2
4 Bloody Roar 3 Primal Fury
5 Luigi's Mansion



GAME BOY ADVANCE

1 Golden Sun
2 Castlevania: Circle Of The Moon
3 Sonic Advance
4 Wario Land 4
5 Advanced Wars

LOS DESEADOS

1 Panzer Dragoon Orta (XBox)
2 The Legend Of Zelda (GameCube)
3 Metroid Prime (GameCube)
4 Devil May Cry 2 (PlayStation 2)
5 Mario Sunshine (GameCube)

YA A LA VENTA

7/6/2002
Medal Of Honor Frontline (PlayStation 2)
Spiderman The Movie (PS2, Gamecube, XBox y GBA)
Z.O.E. The Fist Of Mars (Game Boy Advance)
14/6/2002
Pikmin (GameCube)
Jade Cocoon 2 (PlayStation 2)
21/6/2002
Konami Collector's series arcade (GBA)
28/6/2002
Commandos 2 (PlayStation 2)
Breath of Fire 2 (Game Boy Advance)

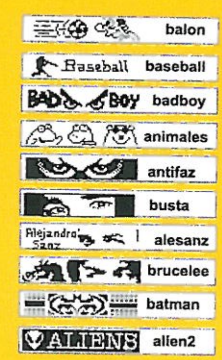
Se Diferente...

Envia un mensaje
al 5077 con el texto:
logo3(espacio) nombre del logo
o el texto tono3(espacio)
nombre del tono



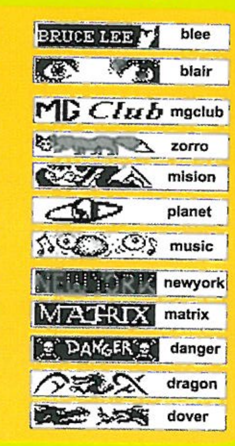
Logos











Tonos

Op. Triunfo*Mi musica es tu voz	rmimusicaest
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Backstreetboys*The call	thecall
Beach Boys* California girls	rcali1
Carlos Baute*Dame de eso	rdamedeeso
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Coyote Dax *Johnny Boy	rjohnnyb
Dido*Hunter	rhunter
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Fangoria*No se que me das	rnosequemeda
Presuntos Implic.*Mi unica razon	rmiunicarazo
REM*Imitation of life	imitation
Geri Halliwell*Calling	rcalling
Friends	rfriends
Gorillaz*Clint Eastwood	clinte
Javi Cantero*Y cuanto mas acelero	rycuanto
Jenifer Lopez*Play	play
Juanes*Nada	rnada
La cabra mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Melon Diesel*En el anden	renelanden
Miguel Rios*Insurreccion	rinsurreccio
Rosana* Hoy	rhoy
Rosario * Al son del tambor	ralsondeltam
Robbie & Nicole * Something stupid	stupid
Safri Duo*Sambadagio	rsamba
U2*Elevation	elevat

Multiservicios

Chats sms

Envia un sms
al 5077
con la palabra
vjuego
Elige un nick
divertido y habla
sobre lo que mas
te gusta:
cine, musica, deporte...

Precio mensaje 0,90 euros. Movistar, Amena y Vodafone

Frases para ligar

No sabes
como decirle a
esa chica
que te gusta?



Envia un **SMS** al 5077
con el texto: **AMOR6**

Precio mensaje 0,90 euros. Movistar, Amena y Vodafone











CONTENIDO

JUEGO COMPLETO DE DRAGON BALL.
MANWA TRADUCIDO: CAPCOM VS SNK.
LOS MEJORES FLASH DEL MOMENTO.
MÁS DE 100 VÍDEOS DE NOVEDADES.
CIENTOS DE IMÁGENES Y WALLPAPERS.
PISTAS PROMOCIONALES DE MÚSICA.
TODAS LAS NOVEDADES DEL E3.
¡Y MUCHAS COSAS MÁS!



